3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！





THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.81
新年快乐
专题企划
新年购新机
——新春掌机购买指南
2007年度最佳游戏中国玩家评选
TV GAME
大赏
掌机篇
玩家评选结果揭晓·活动中奖名单公布
2007
掌机游戏大年鉴
话梅杂志&3DMSMV

属于PSP玩家的专门志，打造内容最精彩的PSP流行刊！
80页精美手册，3 DVD-ROM为你献上最新PSP资源！

PSP e族

3DVD-ROM

19.8元

VOL.6

PSP软件/硬件/游戏/影音

冬日里的游戏情结

怪物猎人2G 速报第三弹
更多PSP游戏情报火热公布！

《星之海洋》剧情小说 连载开始
带你体验史诗般庞大剧情的魅力！

独家发布
猎人必备软件
《怪物猎人P2》资料库v2.0完整版

火热奉上 最终幻想IX 汉化版
经典之作在PSP上重新展现不败魅力

3.80 M33自制固件
火热升级速报

春节旅游打机再无后顾之忧
长途旅游电备足——小评PSP外挂电池

disc C

disc B

disc A

更多新游戏、酷软件一网打尽，软件、游戏、影视、音乐，所有PSP最新资源一网打尽，带你全面感受PSP的魅力！

已上市，各地报刊亭销售中











想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



2008年2月B·3月A合刊

游戏机实用技术

《游戏机实用技术》2008年2月B·3月A合刊，隆重登场！年度招牌菜：2007年鉴，每个玩家都值得收藏的内容。2007 TV GAME大赏（玩家评选部分）结果揭晓，中奖名单一并公开！Wii两大劲作完全攻略、名家谈《无双》、游戏玩家2007资格问答、《失落的奥德赛》小说大结局……除了224页精彩内文，更有120分钟DVD加精美赠品，随书附赠！





1月29日 全国上市

第11辑

游小说

“时光回廊”带来《恶魔城 月下的夜想曲》，不一样的文风给你不一样的感动；知名作家重松清撰写，《失落的奥德赛》官方小说——《永远的旅人》奉上；《异度传说》官方外传《失落的一年》献给系列FANS；此外，《质量效应 启示》、《格兰蒂亚》、《战国BASARA2 酷炫与帮派》、《奥丁领域》这四大小说也将继续刊登。





1月28日 全国上市

LV39

游戏城寨

本期特企 / 游戏·戒——你曾在游戏中通宵达旦？曾因游戏废寝忘食？现在如果只给你五小时，你能做什么？Web Show专题年底特别制作 / 24桥明月夜——2007“感动猪笼”网络事件回顾。城寨茶馆 / 尘埃落定，对它们说点什么吧！私房话 / 一个长大，一个变老。游戏映画馆 / 恨不相逢未嫁时——记游戏中的有缘无分。





已上市 各地报刊亭销售中

Vol.4

X360专辑

《X360专辑Vol.4》假日集结号再度吹响！四大特企联合出击：《年末盘点》清算X360本年度成绩单；《新版X360甄别宝典》助你规避三红风险；《X360至尊年鉴2007版》囊括所有X360以及ARCADE游戏；《X360揭秘》继续好评连载中。无双级豪华攻略收录《使命召唤4》、《质量效应》等黄金大作绝无遗漏。本期加量特赠两张妙韵神曲CD。



已上市 各地报刊亭销售中

掌机王SP 幸运大抽奖

特等奖



NDSL主机 1名



新版PSP-2000主机 1名

一等奖


MD Max掌机 3名

最新掌机FC 3000（OS升级版）3名

二等奖


M3DSR烧录卡 3名

SC-SD震动版烧录卡 2名

SC-miniSD烧录卡 1名

EZ5烧录卡 2名

北通新版PSP微型线控耳机 BTP-6235 2名

三等奖


北通新版PSP保护胶套 BTP-6224 1名

北通新版PSP保护膜 BTP-6221 1名


北通新版PSP电池组 BTP-6266 1名

黑角PSP高透光屏幕保护膜 BH-PSP07726 1名


黑角NDSL卡通防水包 BH-DSL09206 1名

黑角掌机USB充电王 BH-MUL03746 1名

参与方式：只要在2008年3月1日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中143页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第83辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站


广州市京仕敦电子科技有限公司


龙漫电玩

ezflash EZflash小组


黑角电子有限公司


GBalpha（中国）有限公司



Ewin flash小组

威奥数码娱乐综合网站

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

本辑特别关注

2007
掌机游戏大年鉴
盘点2007热门掌机游戏
记录2007年的游戏轨迹
P45



——新春掌机购买指南
专题企划
P176

PSP、NDS、GBA
三大掌机市场近况扫描

各种主机、周边一网打尽

掌机王帮你算笔帐
压岁钱买机不用愁

中国玩家评选活动
中奖名单揭晓



2007 TV GAME
大赏玩家评选部分
P93

体会玩家亲身经历的感受
倾听玩家发自内心的声音

掌机王SP 目录



VOL.81

美术总监：吴松
封面画师：变色猪



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。



游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

本辑内文所出现游戏按汉语拼音排序如下

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

新闻热点

硬件 HARDWARE

“薄荷绿”清爽登场，PSP再添新颜色

日本索尼电子娱乐公司(SCEJ)于2008年1月8日公布，PSP-2000型主机将再次推出新颜色——薄荷绿(MINT GREEN)。薄荷绿PSP(PSP-2000 MG)将于2008年2月28日发售，售价则与其他颜色主机同样为19800日元。

截止至薄荷绿版PSP公布，PSP-2000型主机的大家族中已经包括“钢琴黑”、“陶瓷白”、“玫瑰粉”等七种不同的颜色。薄荷绿PSP的包装内部将和普通的PSP-2000型主机没有区别，都将随主机附带一块电池和一个充电器。





事件 EVENT

喜忧参半，《怪物猎人 携带版 2nd G》公布限定版主机、延期发售

Capcom于2008年1月15日对外宣布，原计划于2008年3月13日发售的PSP超人气新作《怪物猎人 携带版 2nd G》将延期两周时间至3月27日发售。对于此次游戏的延期发售，Capcom官方给出的解释是“为了提高游戏品质”。

虽然延期只有不长的两周时间，但这对于焦急等待中的猎人玩家来说无异于浇了一盆冷水，但Capcom于宣布游戏延期后的第二日发布的消息则又将玩家的热情燃烧起来。Capcom宣布将有一款全新的以《怪物猎人 携带版 2nd G》为主题的限定版PSP与游戏同时推出。这款限定版的PSP套装被命名为“猎人装备G”，其中除了经过特别设计的以《怪物猎人 携带版 2nd G》为主题的限定版PSP主机以及同捆的《怪物猎人 携带版 2nd G》游戏软件以外，还将赠送几种相当有特色的原创狩猎道具。其中包括用于收纳充电器和电池等物品的大小两种规格的收藏袋以及猫委托人主题挂绳。

此外，Capcom还宣布此款限定主机和游戏的同捆套装将限量生产贩卖，想必在游戏正式发售时将会掀起一股疯狂抢购的热潮。







为Skype热身，PSP专用麦克风1月下旬发售、专用电话耳麦亮相

硬件 HARDWARE



近期PSP玩家最关注的相信就是PSP联手Skype即将推出的网络电话功能了。为了配合即将出炉的“PSP网络电话”，SCEJ日前宣布，PSP主机专用周边——麦克风将于2008年1月底单独发售，并将推出“单品版SINGLE PACK(PSPJ-15010)”和“双品版TWIN PACK(PSPJ-15011)”两个版本，其中单品版包装中将只包括一个PSP专用的麦克风，售价为2500日元，而双品版中将包括有两个PSP的专用麦克风，售价为4000日元。

PSP专用麦克风除了支持Skype网络电话以外还支持以前发售的“《TALKMAN》系列”等需要用到麦克风的软件，PSP专用麦克风将同时对应PSP-1000和PSP-2000两种型号的PSP主机。

在SCEJ宣布将 推出PSP专用麦克风的时候，SCEA在全球瞩目的国际消费电子展上公开了PSP Skype电话的专用耳麦实物，并在现场为观众进行了通话演示。这款耳麦将线控以及麦克风等功能集于一身，看来将成为PSP Skype电话用户的必备周边了。



任天堂美国管理层风波终平息，新总 裁将于2月上任

事件 EVENT

2008年1月15日，任天堂美国分社发表官方声明，宣布将任命两名新人接手美国分社座落于加州红杉镇的市场及销售部，在马里奥工厂任职达15年的原市场业务高级副总佩兰·开普林(Perrin Kaplan)不久后将正式辞职离开。至此，持续半年之久的任天堂美国分社高层集体辞职风波终于得以平息。

接替任天堂美国市场及销售业务的，将是另外一位女性经理人Denise Kaigler。而任天堂在拉美业务的总经理一职，则交由Bill Van Zyll担当。由于最后交接等工作的原因，前者的任期要到今年2月18日才会正式开始，而后者则是决定发布之日起立刻生效。

Denise Kaigler此前曾在著名体育用品生产商锐步国际(Reebok International)任职达16年，期间一直在公司董事会联系会议担任要职。她还曾在美国另外一家著名运动品牌阿迪达斯公司(Adidas Group，也是锐步的母公司)担任高级管理 者，可谓经验丰富。而接任任天堂拉美业务的Bill Van Zyll在来任天堂任职之前，曾在美国霍尼韦尔国际公司(一家在多元化技术和制造业领域处于世界领先地位的跨国公司)任职达15年以上，过去4年间他一直掌管该公司在北美地区的业务。Van Zyll精通意大利语，且能够熟练使用英语、西班牙语及荷兰语。



PSP也能看蓝光，索尼官方演示PS3拷贝BD影片传输给PSP

事件 EVENT

将高清影片从零售版光碟上以低分辨率拷贝到便携式多媒体播放设备上，在业界其实已经不是什么新鲜创意。在日前举办的国际消费电子展2008(CES 2008)上，索尼家庭影视娱乐公司总裁David Bishop现场为参观者们演示了如何使用PS3将一张BD光碟上的



影片拷贝并传输给PSP或记忆棒的全过程。“通过这种方式，用户就可以享受便携式的BD电影。”他补充道。

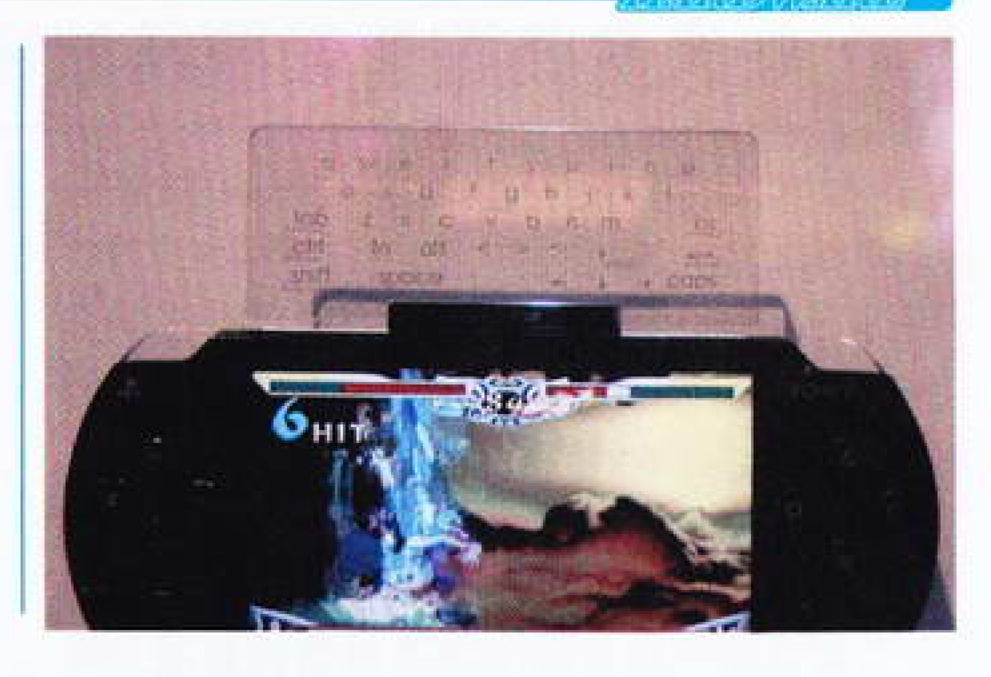
不过这个功能目前还仅仅是停留在演示阶段而已。对于这个功能，PSP的用户们依然存在着许多可行性方面的疑惑，比如转制后文件的大小、拷贝一张BD光碟需要花费的时间以及数字版权管理等问题。

在国际消费电子展2008结束后，有传闻表示索尼官方有人对PSP和PS3之间关于拷贝蓝光影片的功能透露了更详细的信息。据悉，从PS3转制拷贝BD影片传输给PSP后，影片文件会为PSP优化分辨率，而优化后的文件大小在1GB左右。此外，通过USB端口将一张BD光碟由PS3转制并下载到PSP记忆棒中大概要3～5分钟，而且文件并不会在PS3本机上驻留。

传闻还指出，索尼希望在2008年内推出这项服务，但具体的日程目前还没有确定。从现在的情况看，消费者有希望免费使用该功能，且“从理论上说可使用任何一张蓝光影碟”。而对于这项服务，目前有可能为难消费者的就是数字版权问题(DRM)，传闻透露索尼仍在思考该如何导入DRM机制，蓝光格式正是以其严格的版权保护机制享誉业界，他们表示用户带着便携格式的电影文件到处传播是索尼并不愿意看到的。

硬件 索尼官方PSP键盘再次浮出水面 HARDWARE

SCEA日前对外透露，将会为PSP玩家带来一个惊喜。据索尼官方表示，他们将会推出PSP专用的类似手机文本输入的设备。索尼确认他们目前正在为PSP研发第一方的专用键盘，并表示这一外设将会在2009年的中期发售。而当被问到这一键盘是否会和索尼曾经在E3展上展示的原型类似时，索尼方面回答道：“我们正在比较几种不同的设计，但现在还不能更具体地说明。



事件 索尼将通过PSN提供过往PSP游戏下载 EVENT

索尼产品部经理John Koller日前在接受媒体采访时透露，索尼下一步计划通过PlayStation Network(PSN)提供更多PSP过往游戏的下载。也就是说，对于那些零售版已经停止出货的PSP游戏，玩家们今后可以从PSN上直接下载。

Koller对记者表示，他们从大量PSP新用户提供的反馈信息中了解到，许多过去发售的PSP游戏现在由于出货减少或停止等原因，已经很难在市面上买到零售版。因此索尼计划通过PSN重新发售这些游戏，让那些之前错过零售版的玩家依然可以玩到下载版。

此外Koller还表示，今后还将为PSP用户提供更多容量小、难度低但可以随时随地轻松享受的迷你游戏下载。“借助新的PSN，我们有机会为用户提供更多小容量的迷你游戏，更多短小精悍且能够轻松体验的娱乐内容将陆续登陆PSN。”

软件 被剥夺的刻印，“《恶魔城》系列”NDS新作画面泄露? SOFTWARE

“《恶魔城》系列”的游戏制作人五十岚孝司早在去年PSP版《恶魔城X 历代记》推出前就曾经对外界表示过要在NDS平台上推出该系列续作的意向，但自那以后直到现在，

Konami官方包括五十岚孝司本人也没有对外公布过任何相关情报。

日前，互联网上突然流传出了几张此前从未公开过的游戏截图，截图注名“NDS版《恶魔城 被剥夺的刻印》新作游戏画面”。而单从游戏画面效果来看与系列一贯的官方游戏画面非常相似，而游戏画面左上显示的时间“2007年12月25日”也吻合之前五十岚孝司表示的新作开发计划。

此次流传的游戏截图来源不明，不过对于这款传闻中的系列新作，Konami官方和五十岚孝司至今还没有作出任何表示。





新闻短讯

《AWAY 混乱的迷宫》、《蓝龙 PLUS》双双延期至今夏

AQ Interactive于2008年1月18日宣布，NDS两款原计划分别于2008年2月28日和2008年3月发售的新作《AWAY 混乱的迷宫》和《蓝龙 PLUS》将延期至2008年夏季发售。

《AWAY 混乱的迷宫》是由坂口博信编写剧本、由著名画师大岛直人担任人设、植松伸夫担任作曲的A·RPG。《蓝龙 PLUS》是传承X360人气RPG《蓝龙》世界观的NDS新作，游戏依然将由坂口博信担任执行制作人，鸟山明担当人设。

索尼将推出16G记忆棒

记忆棒对于PSP玩家来说几乎是不可缺少的，而记忆棒的容量自然也是越大越好。在日前举办的2008年消费电子展上，索尼在公布了众多PSP周边产品后继续发力，确认他们将推出容量高达16GB的记忆棒。据悉，这款超大容量的记忆棒将在2008年3月份正式登场，容量大了售价自然也跟着提升，16G记忆棒售价预计为300美元。目前这一记忆棒的具体性能还未公布。

NDS《忍者龙剑传 龙剑》发售日确定

Tecmo日前宣布，NDS动作游戏《忍者龙剑传 龙剑》将于2008年3月20日发售，售价为4800日元。

《忍者龙剑传 龙剑》是Tecmo著名人气动作游戏“《忍者龙剑传》系列”的最新作，本作将秉承系列作品的世界观，为玩家讲述一段全新的关于“龙剑”的忍者故事，章节间采用漫画风格的剧情插画，与3D即时演算的剧情画面相比毫不逊色。

东京游戏展2008展会日期发表

CESA协会与日经BP社于1月10日宣布，日本最大规模的游戏展会“东京游戏展2008”将于2008年10月9日至12日召开，会场依旧是幕张国际会展中心。

东京游戏展是由CESA主办的一年一度的游戏相关展会，上届展会“东京游戏展2007”于2007年9月20日至23日召开，有来自19个国家和地区的217家企业、团体、学校等参展，4日累计入场人数为19万3040。

东京游戏展2008依旧与去年一样展出4天，前两天为媒体日，后两天为一般入场者日。

关注数字

100万 NDSL主机韩国市场一年销量突破百万大关

韩国任天堂分社日前对外宣布，2007年韩国市场NDSL主机的累计销量已经突破100万台。任天堂韩国分社社长甲田峰雄表示：“NDSL在韩国推出后用了不到一年的时间就达成了一百万台销量，这是广大玩家对任天堂的支持和厚爱所致。任天堂今后还将不断提供使更多人所接受的娱乐内容。”

据悉，任天堂于2006年成立了任天堂韩国分社，并于2007年1月18日开始在韩国市场销售NDSL主机，仅用了不到一年的时间就销售出100万台(1月18日～12月27日)。而在韩国市场销售的NDS软件共41款，其中任天堂公司的第一方软件21款，第三方厂商的软件20款。软件的总销售量达到220万套，前三位分别是《新超级马里奥兄弟》(28万套)、《成人脑力锻炼DS》(26万套)、《任天狗》(20万套)。



中国年，中国龙

恭贺新

iDSL正式发售

属于中国人自己的限定版iDSL主机

龙腾盛世 祝福北京





iQue 神游



龙是中华民族的图腾，龙文化更是深深植根于中华民族社会生活之中。中华龙文化深深影响着每一位中国人，不论走到天涯海角，凡是世界上华人聚集的地方，总能看到龙的身影。特别是每逢春节等中华传统节日，“舞龙”成为一个必不可少的庆祝节目。龙已经成为中华民族凝聚力的象征。



值此新春佳节，iQue神游科技为我们带来了这款专门为国内玩家度身定做的"中国龙"限定版iDSL主机，以祝愿在2008年以及即将到来的鼠年中我们的国家更加繁荣昌盛。

NDSL作为全球最受欢迎，销量高达5000万台的新一代掌机，这次专门为一个地区的玩家而推出"独占"限定版尚属首次。它不仅颇具收藏价值，更代表着任天堂以及神游官方对大陆市场的重视。

"中国龙"iDSL采用了"紫禁红"和"玛瑙黑"双屏合璧的设计方式，将热烈而奔放的红色与沉稳而博大的黑色这两种被誉为最为经典的色彩组合运用于中国龙主机之上，显得古朴而典雅，高贵而经典。同时，它们恰恰又是中华民族的传统色彩搭配的典范。

在主机上屏的面盖上，为了彰显中国龙富贵吉祥之寓意，主机机身上屏外壳采用最新的炫晶涂层工艺，并用水墨手法勾勒出一幅"盛世云龙"，这款主机的点睛之笔则是一方隶书撰写的"中国龙"印章，将整个主题典雅尊贵的气质渲染得一览无余，尽显其独一无二的王者之气。

除了机身表面材质有所改变，机身底部也大胆地采用与以往主机光滑的表面所不同的磨砂亚光材质（SLOT－2端口的防尘卡也采用了同样的处理），不仅手感细腻，并且不再如之前的黑色主机的高光表面一般容易留下指纹。

中国龙是第一台为国内玩家所定制的iDSL限定版主机，为此神游科技也于1月26日在北京召开了中国龙全球首发仪式，我们有幸看到由iQue这些年来所发售的九台限定版主机所组成的"龙腾盛世 祝福北京iQue九龙壁"签名板。由第一台中国龙GBA SP到第九台中国龙iDSL，每一台主机都给无数玩家留下了美好的回忆，因为这是属于我们自己的限定版主机。从一个水货横行的混乱市场，到现在颇具规模的行货销售体系，九龙壁不仅记载着神游为国内玩家所作出的努力，更记载着国内游戏产业的的发展历程。而在2008年中国年到来之际，象征着中华精神的中国龙iDSL和九龙壁发布会，更是为了向2008奥运献礼，祝福我们伟大的祖国，祝福2008北京奥运胜利召开。

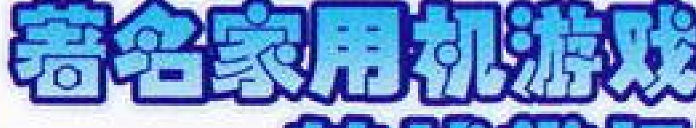
中国龙限定版iDSL于1月26日在北京的首发仪式之后，正式对外发售，国内的玩家将可以在各地的神游专卖店及柜台上购买到这款主机。相信这台充满着中国元素的主机将会成为这个新年里最受瞩目的一款机器（也是馈赠的佳品哦）。

刺客信条 阿尔泰编年史

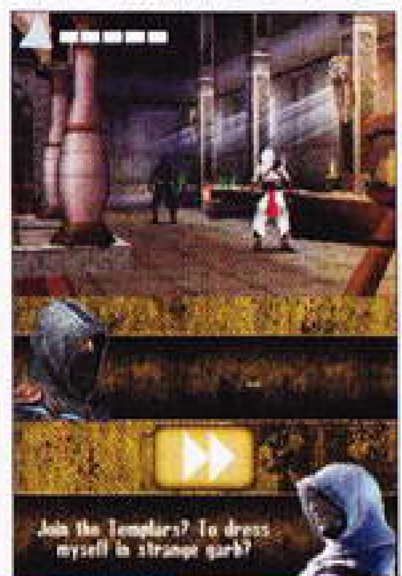
Assassin's Creed: Altair's Chronicles

NDS ◆Ubisoft◆AVG ◆预定2008年2月5日◆美版

《刺客信条》在家用机领域大获成功后，制作方育碧又趁热打铁，对外正式宣布推出NDS版《刺客信条》的消息，其新作命名为《刺客信条 阿尔泰编年史》，这是一款讲述家用机版前传故事的游戏。从公布的游戏画面来看，本作是一款全3D的游戏，上屏显示的是游戏画面，而下屏则是状态和地图界面，相信会利用到触控笔来进行某些环节的操作。主人公阿泰尔将穿梭于4座风格各异的中世纪中东城市内，秘密执行各种刺杀任务。届时，家用机版中那些如杂耍般的飞檐走壁动作和刀剑拼刺场面都会再现玩家眼前。从剧情上看，本作也将揭开家用机版中没有提及的部分，制作方希望借此能让玩过前作的玩家对整个故事世界观有更深刻的理解。在游戏正式推出之前，官方可能还会公布一些新情报，感兴趣的玩家敬请期待吧。（文：软饼干）











对决之恋 恋爱少女是胜利女神

DUEL LOVE 恋する乙女は勝利の女神

NDS ◆NBGI◆AVG ◆预定2008年3月13日◆日版



本作是以校园为舞台的恋爱游戏，大致剧情为：刚转校的女主角在朋友的带领下，来到了学校的旧宿舍，并发现那里正在秘密举办着格斗大会！而参赛者中竟然有同班的男生！接着，主角在好奇心的驱使下开始接近他们……在游戏中，玩家必须成为一位“贤内助”，除了和平日心仪的对象交谈以外，更要在战斗上支持他。夜间的格斗比赛中，玩家可以通过主机的麦克风为男孩打气加油，充满爱的呼喊声将会成为他胜利的关键。另外，男孩们会提出请主角帮他们擦拭身体的要求，这里需要使用触摸笔，随着玩家的动作，对方还会发出令人脸红心跳的呻吟，实在是服务到家。本作不但邀请了大批名声优，更请来了少女漫画界大名鼎鼎的中条比纱也老师担任人物设计，喜欢恋爱游戏的玩家们可千万不要错过哦。（文：琉璃）



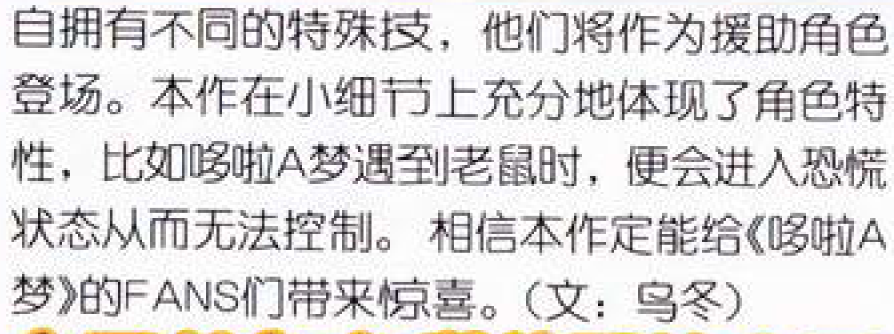


哆拉A梦 野比太与绿巨人传 DS

ドラえもん のび太と緑の巨人伝 DS

NDS ◆SEGA◆ACT
◆预定2008年3月6日◆日版

本作是根据即将在2008年3月8日放映的《哆啦A梦》最新剧场版《野比太与绿巨人传》改编而成，情节的展开与剧场版大致相同。游戏中出现了大量《哆拉A梦》中的经典道具，如竹蜻蜓、空气炮、芭蕉扇、火车头……它们都是协助玩家过关的得力助手。另外，因哆啦A梦与野比太各自拥有擅长使用的道具，所以玩家必须在两者之间不断切换才能顺利前进。野比太的好友静香和技安等人则各自拥有不同的特殊技，他们将作为援助角色登场。本作在小细节上充分地体现了角色特性，比如哆啦A梦遇到老鼠时，便会进入恐慌状态从而无法控制。相信本作定能给《哆啦A梦》的FANS们带来惊喜。（文：乌冬）











That's QT

ザッツキューティ

NDS ◆Koei◆SLG
◆预定2008年3月27日◆日版

本作原是PS平台的一款服装店经营游戏，玩家在游戏中要扮演一间时装店的店主兼设计师，在日益激烈的同行竞争中，创造出有自己特色时装，引领潮流的走向。设计师所要做的是通过打听街上行人之间的对话来获得有用的信息，从而触发新的设计灵感，并根据他们的需求来设计服装，如果设计得当，当顾客穿着你的设计在街上行走时，就会影响到其他人的品位，继而打响自己名声。本作的服装设计道具多达30000种以上，玩家可根据自己喜好来任意搭配。此次NDS版的新增要素有：对应全程触控操作，只用一只触控笔就可实现游戏的所有操作；服装设计界面变更为双屏显示，上屏表示正在设计的服装，下屏则是颜色和款式的搭配界面；增加NDS版的原创道具，使玩家可以制作更多的流行服饰，享受创作的乐趣。（文：乌冬）

让你的NDS成为时装店











日本掌机软硬件周间销量榜

本次日本软硬件销量榜以双周统计。软件方面，《马里奥聚会DS》和《DQ IV》双双突破百万大关，发售3周的《FF IV》累计销量也顺利突破了50万。PSP方面的情况也不错，《星海》复刻版以及《凉宫春日的约定》这两款新作均打入了榜内。PSP的代表软件《MHP2》也由于《MHP2G》发售日的临近以及年末商战的促进作用而重新回到榜内，累计销量已经超过了150万大关，当之无愧地成为了日本PSP软件销量的No.1。

软件部分

2007年12月30日～2008年1月6日

1 马里奥聚会DS
マリオパーティDS
■Nintendo ■TAB ■2007年11月8日发售 ■4800日元
双周销量 37万257套　累计销量 144万733套



NDS

排名	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	双周销量	累计销量	机种
2 NEW	最终幻想IV / ファイナルファンタジーIV	Square Enix	RPG	2007年12月20日发售	5800日元	21万8337套	52万7131套	NDS
3 NEW	星之海洋 初次启程 / スターオーシャン1 First Departure	Square Enix	RPG	2007年12月27日发售	4800日元	16万1361套	16万1361套	PSP
4	勇者斗恶龙IV 被引导的人们 / ドラゴンクエストIV 导かれし者たち	Square Enix	RPG	2007年11月22日发售	5490日元	16万467套	112万3243套	NDS
5	雷顿教授与恶魔之箱 / レイトン教授と悪魔の箱	Level-5	AVG	2007年11月29日发售	4800日元	12万3526套	67万3980套	NDS
6	马里奥赛车DS / マリオカートDS	Nintendo	RAC	2005年12月8日发售	4800日元	10万3287套	276万3660套	NDS
7	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队 / ポケモン不思议のダンジョン 时の探检队·暗の探检队	Pokemon	RPG	2007年9月13日发售	4800日元	8万3798套	130万2059套	NDS
8 NEW	凉宫春日的约定 / 凉宫ハルヒの约束	NBGI	AVG	2007年12月27日发售	4800日元	8万1815套	8万1815套	PSP
9	怪物猎人 携带版 2nd / モンスターハンターポータブル 2nd	Capcom	ACT	2007年2月22日发售	4980日元	7万9923套	153万1515套	PSP
10	口袋棒球10 / パワプロクンポケット10	Konami	SPG	2007年12月6日发售	4980日元	7万1360套	20万192套	NDS

硬件部分

2007年12月24日～2008年1月6日

机种	双周销量	总销量
NDSL	50万6365台	1496万7815台（2141万7021台）
PSP	34万7273台	772万4602台
GBM	1777台	59万4692台
GBASP	1074台	594万5097台

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

销量比一比

PSP的重制版作品《星之海洋 初次启程》发售两周之后的累计销量在16万套以上，发售于1996年的原版《星之海洋》的最终累计销量为17.6万套。由此可见PSP版的销量相比原作来说并不逊色，要超过原作的成绩应该不是问题。

欧美市场扫描，关注流行趋势 TOP 15

欧美掌机游戏排行榜

美国 NDS 游戏销量排行榜

统计日期 2008年1月6日～2008年1月12日

排名	类型	中文名	英文名	厂商	发售日	周间销量	累计销量	上市时间(周)
1	TAB	马里奥聚会DS	Mario Party DS	Nintendo	2007.11.19	6万2222套	59万702套	8
2	ARPG	塞尔达传说 幻影沙漏	The Legend of Zelda:Phantom Hourglass	Nintendo	2007.10.1	2万9068套	114万4243套	15
3	ETC	进一步成人脑力锻炼	More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo	2007.8.22	2万7345套	114万8925套	21
4	RPG	口袋妖怪 钻石·珍珠	Pokemon Diamond/Pearl	Nintendo	2007.4.22	2万6381套	446万8266套	38
5	ETC	任天狗全系列	Nintendogs	Nintendo	2005.8.22	2万5782套	636万1291套	125
6	ACT	新超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros.	Nintendo	2006.5.15	2万4190套	373万9292套	87
7	RAC	马里奥赛车DS	Mario Kart DS	Nintendo	2005.11.15	1万9531套	308万8456套	113
8	ETC	成人脑力锻炼	Dr Kawashima's Brain Training	Nintendo	2006.4.17	1万7996套	230万9392套	91
9	ACT	乐高星球大战 传奇	Lego Star Wars:The Complete Saga	LucasArts	2007.11.6	1万728套	36万2023套	10
10	MUG	歌舞青春 脱颖而出	High School Musical:Makin' the Cut	Disney	2007.8.14	9909套	49万3514套	22
11	ETC	实践眼力锻炼DS 眼力锻炼	Flash Focus:Vision Training in Minutes a Day	Nintendo	2007.10.15	9420套	31万7210套	13
12	SLG	我的模拟人生	MySims	EA Games	2007.9.18	9156套	42万9660套	17
13	ETC	头脑风暴	Brain Challenge	Ubisoft	2008.1.8	8974套	8974套	1
14	ACT	超级马里奥64DS	Super Mario 64 DS	Nintendo	2004.11.20	7656套	242万9520套	164
15	AVG	欢迎来到动物之森	Animal Crossing:Wild World	Nintendo	2005.12.5	7650套	170万8973套	110

2008年伊始，美国NDS游戏市场迎来了低潮期，各款游戏的周间销售业绩都比较惨淡，部分游戏的周间销量只有前几周的一半甚至更少。当然本周惟一的例外就是《马里奥聚会DS》了，相比其他游戏的惨淡销量，这款游戏在本周内算是一枝独秀的了。

美国 PSP 游戏销量排行榜

统计日期 2008年1月6日～2008年1月12日

排名	类型	中文名	英文名	厂商	发售日	周间销量	累计销量	上市时间(周)
1	ACT	达斯特	Daxter	SCEA	2006.3.14	2万3012套	126万9963套	96
2	ACT	星球大战前线 变节者中队	Star Wars Battlefront:Renegade Squadron	LucasArts	2007.10.9	1万4809套	60万2258套	14
3	SPG	麦登橄榄球08	Madden NFL 08	EA Sports	2007.8.14	8108套	38万9151套	22
4	S-RPG	最终幻想战略版 狮子战争	Final Fantasy Tactics:The Lion War	Square Enix	2007.10.9	6513套	24万1572套	14
5	ACT	横行霸道 自由城故事	Grand Theft Auto:Liberty City Stories	Rockstar Games	2005.10.24	5403套	193万7427套	116
6	FTG	铁拳 暗之复苏	Tekken:Dark Resurrection	NBGA	2006.7.25	5314套	39万483套	77
7	RAC	湾岸 午夜俱乐部3	Midnight Club 3: Dub Edition	Rockstar Games	2005.6.27	4991套	108万9715套	133
8	ACT	横行霸道 罪恶都故事	Grand Theft Auto:Vice City Stories	Rockstar Games	2006.10.31	4869套	78万1283套	63
9	RAC	极品飞车 最高通缉5-1-0	Need for Speed Most Wanted 5-1-0	EA	2005.11.15	4858套	107万1580套	113
10	RAC	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon:Own the City	EA Games	2006.10.31	4221套	44万2470套	63
11	AVG	鸟人哈维 律师	Harvey Birdman, Attorney at Law	Capcom	2008.1.8	3994套	3994套	1
12	ACT	海豹突击队 火线小组	SOCOM:U.S.Navy SEALs Fireteam Bravo	SCEA	2005.11.8	3570套	95万3398套	114
13	ACT	虹吸战士 洛根之影	Syphon Filter:Logan's Shadow	SCEA	2007.10.2	3457套	9万4549套	15
14	ACT	海豹突击队 火线小组2	SOCOM:U.S.Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEA	2006.11.7	3431套	48万7653套	62
15	FTG	火影忍者 终极英雄	Naruto Ultimate Ninja Heroes	NBGA	2007.8.28	3321套	17万8146套	20

新年里的美国PSP游戏市场相比去年圣诞商战时，也有着明显的衰败现象，各款游戏的销售业绩相比前几周都有不同程度的下降。看来在新作匮乏的1月内，美国玩家显然还不够兴奋，不过相信再过几周，情况就会有所转变。



Lancer 专栏

Lancer

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

从Skype说起

听说PSP要开通Skype功能，我的第一反应是我的Skype帐户里还剩的几十欧元终于可以花掉了。每次去日本出差话费开销是个大问题。我们常常抱怨中国移动太黑，其实比起日本，中国的话费真是便宜。日本的手机话费好像是30日元每分钟，还要外加大几千日元的月租，像我们这种偶尔出差的可以租个手机用，拨打日本本地号码每分钟100日元左右，拨打中国的号码250日元左右，这都算便宜的，我有个在中东工作的朋友，从日本打到中东要500日元。公司每次给报销的话费有限，对我这种给家人朋友打电话动辄半小时的人完全不够用，因此去年去出差时我给笔记本装了个Skype，国际长途每分钟一毛七，在会场的咖啡厅里终于可以放心地煲电话粥了。不过我的这个Skype帐号总共也就用了两次——谁会为了打个电话而背着笔记本到处跑呢？

PSP的Skype算是索尼对玩家呼声已久的“PlayStation Phone”的小小回应，虽然谁都知道现在这玩意儿用的人不会太多，但白给的东西是谁都不会嫌多的，索尼正在兑现当初的诺言，用软件更新的方式不断提高PSP的附加价值。索尼有一个专门负责PSP固件研发的小组，一直在为PSP用户默默地贡献小小的新功能，这也算是对未来的投资。网络化是未来的大势所趋，微软、索尼和任天堂在这上面的投资都不吝惜，无线网络也终究会覆盖人们生活的每一个角落，任天堂就为NDS在日本打造了1000多个无线网络接入点。现在日本的Wi-Fi热点说低不低，说高也不是很高——我上次住的酒店就没有Wi-Fi，不过发展的速度还是很快的，据说热点数量每年都是成倍地增加，兴许再过两年到日本出差时就可以直接把PSP当手机用了。

PSP在中国被奉若神机，关键在于其功能的多样化，各种自制的小软件让PSP成为一部性价比极高的掌上设备，让幸福的中国玩家率先感受了PSP的无穷潜力。既然是存在潜力，就总会有金子发光的一天，索尼为PSP规划的寿命周期是10年，来日方长，今后还会更新出哪些实用功能谁也说不准，二十一世纪Walkman这个口号不是白叫的，索尼既然选了这条路就要一如既往地走下去。

在NDS的日本销量突破2000万之际，PSP的全球销量也悄悄地突破了3000万，虽然只有NDS的大约一半，但这成绩也可谓显赫。去年底的5个星期内，PSP在美国就卖了140万台，与Wii和NDS一样成为近乎脱销的产品，而这一成绩是在缺乏大作的情况下实现的。PSP要想有更大的作为，关键还是要看游戏，索尼去年用PSP-2000和《CCFFⅦ》给PSP打了场翻身战，但是在欧美却没什么大动作，市场对PSP-2000的反应出奇地冷淡，这当然是因为缺乏大作。今年春季索尼将再打翻身战，日本地区有《怪物猎人 携带版 2nd G》、《无双大蛇》、《重生传说》，美国有《CCFFⅦ》美版、《战神 奥林匹斯之链》，欧洲有《PES 2008》、《极品飞车 职业街头赛》，这阵容比起2007年末商战有过之而无不及。上个财年PSP的全球销量是977万台，这个财年现在看来增幅不小，有望恢复到2005年的水平。

用游戏拓展市场，同时让玩家享受PSP的多样化功能与服务，扩大索尼多媒体战略的覆盖面，最终回复索尼在便携娱乐市场的辉煌岁月——这个计划虽进展不快，但步伐沉稳。



本栏目仅代表作者观点，本刊不一定赞同

Darkbaby 专栏



Darkbaby

游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。

《DQ》也变态

眼看临近新春佳节了，可谓诸事皆忙。Wii自从通关了《超级马里奥银河》后几乎很少开机，PS3在惟一一款随主机同时购入的游戏《龙穴》含泪廉价抛售后就长期处于吃灰状态。（有位编辑朋友曾嘲笑我购买这款游戏是"大胆而愚蠢的行动"，但谁叫本人是伪Factor5控呢。）在目前这种属于日忙夜也忙的生活状态下，随时可娱乐的掌机无疑成了最佳解闷工具了，个人越来越亲身感受到携带游戏主机对现时都市青年带来的全新娱乐理念冲击，每天正襟危坐在电视机屏幕前体验TV主机游戏已经逐渐成为了奢侈享受，很多人只能借助掌机来忙里偷闲。至少对于现在的我而言，可身边无三大家用主机，绝不可一日或离掌机。

年末年始这段时间里居然还打通了NDS版《DQⅣ 被引导的人们》这部大作，而且还达成60枚小金币和怪物图鉴的全收集，也算是近期不小的收获了。不过临终盘时因为忘了进入瀑布洞窟的方法被迫上网查了相关资料，一直深以自傲的记忆力随着年龄不断增长而日益受到挑战，不禁小小地郁闷了一下。

前日偶然得闲，在某游戏QQ群里和朋友们聊了会天，居然发现一班老鸟们近期也大都热衷于重温《DQⅣ》，由此引发热烈而有趣的大讨论。

一个朋友问我："这游戏发售也有段时间了，怎么最近才通关？"

本人答曰："一来上班忙缺少时间玩，其次就是过分追求完美，光吃药就差不多浪费了三天！"

朋友惊问："什么是吃药？"

"就是游戏里各种提升能力数据的道具，我留到最后全给勇者大人吃了，为了让每个道具的提升效果达到最大值，不知道S/L了多少次……"

朋友说："你这个绝对算是有明显自虐倾向了！不过BT程度肯定还远不如我，我所有的药都存着，直到通关一个都没舍得吃掉。"

另一位群友随即也自我爆料说他虽然银行里存着几十万巨款，但居然为买件售价仅为3.5万G的离散金属铠甲犹豫了大半天，最后还是没买。

自愧不如的我忍不住嘲笑说："幸亏这种类似高老头风格仅仅体现在游戏里，否则的话你女友肯定早跟您老说拜拜了！"众人随即跟随了一大堆千奇百怪的欢乐表情符号。

正聊得热火朝天之时，某很少上线的《DQ》专家突然上线并加入了讨论，我便询问他《DQⅣ》的进度，该人语气平静地回答道："才刚发展到进入通天塔之前而已，不过平均等级已经LV79了！"

本人闻言吃惊得差点眼镜坠地，原本自以为全六章完美通关时平均等级61级已经算是很高的了，却不曾想到居然有人会更加离谱，忙问道："老兄你没有使用什么修改程序吧？这个等级实在是够夸张的了……"

那人答道："没啥夸张的啊，这款游戏现在对于我来说最大的乐趣就是猎杀金属史莱姆王了，我最近这些日子里上班乘班车或临睡前都要杀那么几十个过瘾，公主招招必杀的爽快感真美！"

他随后又续道："《DQ》里最美妙的音乐无非就是LV UP的效果音了，杀掉金属史莱姆王后听到一连串的升级音效的感觉实在太美妙、太有成就感了，可惜体验这种感觉的机会以后越来越少了……"

一干人等皆哑然无言，只能以六点省略号答之。

或许在不少人眼里，以上各人玩《DQ》的方式都有些古怪变态，不过另类的玩法不但从侧面体现了每个人的性格特征，同时也展现了不同玩家对于一款游戏截然不同的乐趣追求。





本次“黄金眼”为大家点评了两款NDS游戏。《来自深渊》虽然称不上优秀，但还是有一定可取之处的，在新游戏较少的这段时期尝试一下也不错。《马里奥与索尼克 北京奥运会》的推出让NDS上又多了一款好玩的小品游戏，热闹的气氛非常适合在节假日拿出来玩。

POCKETGAMES

来自深渊

フロム・ジ・アビス

卡片(256Mb)■Sonic Powered■A・RPG■2008年1月17日■1～2人■无对应周边



画面
音效
系统

马客 随机生成的迷宫，吸魂系统等卖点令人刚拿起游戏的时候还觉得挺有新鲜感，不过玩久之后这种感觉就会烟消云散。战斗方式一成不变、敌人呆滞、迷宫重复率太高、剧情可有可无等都是这款游戏的弊病。游戏的通关时间不长，喜欢A・RPG的玩家拿来尝试一下还是可以的，怪只怪NDS上可选择的同类作品精品太多了。

胧月 尽管本作比想象的要好玩一点，但因为可研究的要素太少，很容易厌烦，整体感觉是一个半成品。游戏的画面、音乐和操作倒是没有可挑剔的地方，但技能单调、图鉴缺失，再加上装备入手简单的缘故，几乎很难让玩家产生成就感。此外，游戏各职业的平衡性做得不太完善，而迷宫虽看得出是花了大力气在做，完成度却也并不高。

雷伊 虽然不是什么名家大作，但游戏初玩起来的感觉还算不错。吸收敌人能力为己用的设定颇有意思，不仅使游戏的动作部分变得更加多彩，也使得整体战略性得到了一定程度的提高。不过玩久了之后，就会发现游戏有些千篇一律，从而渐渐感觉乏味。本作的双人游戏部分做得也有些问题，与其说是相互协作，不如说是在各自为战。

马里奥与索尼克 北京奥运会

マリオ&ソニック AT 北京オリンピック

卡片(1Gb)■Nintendo■SPG■2008年1月17日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接



画面
音效
系统

宇宙 以奥运会和《马里奥》、《索尼克》中著名角色作为卖点的游戏，原本就没有对游戏素质有什么太多的期待。果然，实际游戏表现平平，操作方式也无非就是一些“损屏”的玩法。不过其内容倒是蛮丰富的，3D画面的表现情况也尚可接受。作为名字中有“北京”两字的游戏，有NDS的中国玩家还是都应该尝试一下，至于是否喜欢，就不敢保证了。

盲先知 虽然打着奥运会的旗号，但本作其实并不是一款模拟真实感觉的体育游戏，而是和之前的《马里奥》体育游戏一样充满了夸张的演出和丰富的游戏性。游戏中包含了许多种体育项目，玩法也是多种多样。有些游戏的操作相对复杂，不容易上手，好在本作中每个游戏开始前都可以查看玩法，游戏中也会有相应的提示，比较体贴。

琉璃 又一款能充分体现出NDS机能多样性的小游戏合集，借着北京奥运会的热潮，配以众多游戏明星角色让本作显得十分热闹。游戏的操作非常有趣，不同项目的独特操作会让人玩到欲罢不能。游戏的3D画面表现还算不错，音乐也能让人热血沸腾。值得一提的是游戏支持1卡4人同时娱乐，不过心疼自己NDS触摸屏的玩家还是先做一些保护措施吧。

口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队

ポケモン不思议のダンジョン 时の探检队/暗の探检队

◆Nintendo/Chunsoft◆RPG◆2007年9月13日◆日版

◆1人◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

游戏时间：80小时以上

黄金眼评分：25　文 马修



NDS



作为怪物级游戏《口袋妖怪》的衍生作品，《口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队》(以下简称《探险队》)的表现同样不负众望，而销量也同样没有辜负"口袋妖怪"这个金字招牌。如果说前作《救助队》还尚有一些试验的影子，那么本作就是正在走向成熟。

存在感薄弱的收集与育成

之所以把这点放在最开始说，是因为这两点都是正统系列四大成功要素中的。不过由于游戏类型的原因，这两大要素在本作、乃至"《不口袋妖怪可思议的迷宫》系列"中的存在感，都或多或少地薄弱了。毕竟游戏的主要任务是闯迷宫，当这些迷宫都闯过、自己也有了强大的队伍后，继续游戏下去的动力就少了很多，而此时的收集，除了神兽们，大多数都是单纯地"为收集而收集"了。

与收集相比，育成的要素更加薄弱，除了培养出闯各种气候及地形的迷宫的口袋妖怪们，更多普通精灵的育成价值显得不大。比起正统作品为与人对战而动辄练满100级的动力来说，如果要在单纯闯迷宫的本作里把喜爱的精灵都育成到100级，显然是没有必要的。

跌宕曲折的剧情

本作的开头和前作一样，都是人变成了口袋妖怪，但本作在剧情上却明显强于前作，前作剧情则主要表现在和对手耿鬼的纠缠上。本作则是噩梦的阴谋整整贯穿了游戏的两周目，原作中的神兽们就在这一系列事件中逐一登场，剧情也大体分为捉盗贼、了解真相和盗贼并肩作战以及与噩梦作战三个部分。其实《口袋妖怪》也好，《不可思议的迷宫》也好，虽然剧情一直都不是主要地位，但有了跌宕曲折的剧情，还是让人玩时有眼前一亮的感觉。

更加完善的技能系统

由于漫长的迷宫中的冒险需要，所以《口袋妖怪》原作的技能在"《口袋迷宫》系列"中就作了大幅的改变，变得更适合迷宫冒险。而在本作，不少技能都作了进一步的修正，修正虽然并不明显，但冒险中却明显能够感觉到技能应用得似乎更加合理了。

Wi-Fi时代的救助系统

前作《救助队》推出时都还没赶上Wi-Fi服务开通，所以当时要密码救助。而本作的Wi-Fi救助系统可谓大大方便了玩家，自己在迷宫中挂掉，一个电话、一个QQ，就可以让远在他乡的朋友去迷宫里救助自己。不仅省去了输入密码的麻烦，这种将现实融入游戏的方式，也更能促进了异地玩家间的直接交流。

任务密码的追加

追加是"《口袋妖怪》系列"的一大特点。而本作或者说本系列的追加则比正统作品要厚道得多，最起码不用跑去日本看电影或参加活动了——官网就会更新任务密码。这些密码除了可以增加游戏的乐趣，也延长了玩家的游戏时间。毕竟"《口袋迷宫》系列"没有正统作品那能让玩家长久投入的育成对战系统，而新迷宫的增加以及新精灵、新道具的收集，无疑给玩家增添了不少的新鲜感。

《钻石·珍珠》版的《口袋迷宫》

其实，本作的多数系统及设定都来自于前作，毕竟前作已经给了一定范围的框架，本作则大多是对前作系统的完善。当然，本作最大的卖点，其实是来自于《钻石·珍珠》中那493只新旧精灵在不可思议迷宫中的新冒险，而新剧情、新救助系统等新要素，也都随之而来。按照这个趋势，下一作的《口袋妖怪不可思议的迷宫》，也许要等到新的正统作品之后才会发售了。

GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS

展现PSP极限机能之作！

战神 奥林匹斯之链

God of War:Chains of Olympus

◆ACT◆SCEA◆预定2008年3月4日◆美版

◆1人◆39.99美元◆对应周边未定

PSP

相关报道 Vol.64 P38

文 软饼干 美编 小鱼仔

《战神 奥林匹斯之链》作为2008年最受瞩目的PSP动作游戏，不光狂热FANS们热切期盼着，就连整个业界都在密切关注着这款游戏的一举一动。负责开发该作的Ready At Dawn小组也是力排万难，不断突破创新，力争上交给玩家一份完美的答卷。快了！还有不到两个月时间，玩家们就能亲自体验到333MHz运行频率的震撼效果了，所以在这之前，还是先来看下官方又公布了哪些新情报。

3月4日降临！

奎托斯的新魔法

相比PS2版的系列前作，本作中奎托斯的招式可以说是削弱了不少，某些动作因关卡设计的需要而被删减，部分神技的取消也是为了剧情方面的考虑。当然，玩家们也完全不用担心登场的奎托斯是一名只会耍链刃的武夫，因为制作小组已经专门为奎托斯设计了全新的魔法技能，这些神技与家用机版中的神技的区别只在于技能名称，其实际效果和爽快程度都是差不多的。

▲发动黎明之光后，奎托斯可以向敌人投掷火球，从类型上看很像第一作中的闪电魔法"宙斯之怒"。

在官方提供的试玩DEMO中，我们已经实际感受到了召唤系神技——火焰魔神伊夫里特的强力火焰攻击，这只是奎托斯所掌握的众神技中的其中一项罢了。最近官方又公布了奎托斯的新技能，那就是可以远距离攻击敌人的雷属性神技"黎明之光"。



▶魄力十足的火焰神技伊夫里特。

新场景 太阳神殿和地狱深渊

试玩版中的阿提卡城应该是本作最初的场景，当玩家击败波斯国王，顺利通过该场景后，便会依次前往太阳神殿和地狱深渊。其中的太阳神殿是希腊神话中的太阳神赫利俄斯的宫殿，看来众神的家也没能避免地狱恶魔的骚扰，奎托斯将要利用手中的链刃和诸神所赐予的强大神技来清除肆虐的恶魔们。除了打斗部分，这些场景中还会有重重机关谜题等待着玩家进行解答。另外奎托斯还需要往返于各个场景，中途将会触发各种事件或是遭遇BOSS战等。在某些关卡中，奎托斯还需要潜入水中作战。当然，以上所说的谜题都具有"《战神》系列"所特有的风格，并不会太过为难玩家。另外关卡设计师还透露，本作的BOSS战环节注重的是质量，而不是数量，也就是说本作的BOSS数量不会很多，但是与他们战斗却很有意思，这也和《战神》1代的BOSS战理念比较符合。

▲与系列前作中的水下关卡一样，奎托斯需要在水下解开一个又一个的谜题。

◀场景宏大的太阳神殿。

333MHz带来的冲击！

大部分玩家早就知道该作将在333MHz的频率下运行，而333MHz的运行到底有什么实际意义，相信还有玩家会有这样或那样的疑问。其实，333MHz的运行频率还不至于能让原有画面产生质的飞跃，但是在阴影、光源、模糊处理、敌人AI、同屏显示敌人数量等细节上有显著提升作用。本作只所以迟迟不发售，就是因为制作小组为了让本作能在333MHz的频率下有更优秀的表现。



▲333MHz的处理速度能让画面各细节更为出色，图中喷溅出的血雾效果细腻流畅。

コードギアス CODE GEASS Lelouch of the Rebellion 反逆のルルーシュ LOST COLORS

文 雷伊　美编 咕噜

《反叛的鲁鲁修》这部动画所取得的成绩有目共睹，继去年10月推出过NDS版的RPG类游戏之后，其游戏版的最新作又要在PSP平台登场了，这次的游戏类型为AVG。游戏的发售时间选择在了4月份动画版《反叛的鲁鲁修》第二季开播前夕，游戏与动画的双重出击势必会将《鲁鲁修》的人气推向一个新的高峰。

反叛的鲁鲁修 失去的色彩
コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS
◆NBGI◆AVG◆预定2008年3月27日发售◆日版
◆1人◆4800日元◆对应周边未定
PSP

原作介绍

《反叛的鲁鲁修》是一部于2006年秋季开播的动画，由Clamp负责角色原案，由Sunrise负责动画制作。在神圣布里塔尼亚帝国的侵略下，日本丧失了领土权，被称为“11区”，日本人民也失去了权利与自由。主角鲁鲁修原是布里塔尼亚的皇子，幼年时母亲因为不明原因被杀害，他也被放逐到了11区，长大之后的鲁鲁修开始向布里塔尼亚帝国展开疯狂的报复行动。

PSP版的本作将时间轴设定在动画版的第8集附近，游戏的故事是完全原创的。在游戏中，玩家要扮演的是一位失去记忆的人，在阴差阳错地进入亚修福特学园时被米雷所救，游戏的原创故事也由此展开。



▲玩家可以在各个场景之间移动。

人气角色相继登场

尽管本作的故事是原创的，但原作中的角色们却一个都不会少，包括鲁鲁修、朱雀等人在内的40多名人气角色都将在本作中出现。这些角色们采用了与动画版相同的声优阵容，喜欢原作的玩家不用担心角色会变味。根据游戏过程中玩家选项的不同，与角色们的好感度也会发生变化，当与某位角色的好感度提高到一定程度后，就可以看到与之相关的特殊事件场面。



▲游戏中的人气角色们将会陆续登场。



▶看到鲁鲁修这样温柔地对着你说话，如果是女生的话应该会尖叫不已吧。

故事包含众多分支

根据玩家选择的不同，游戏中将会出现丰富的分支剧情。比如说经常在亚修福特学园活动的话，玩家就可以欣赏到一出青春校园剧；经常与黑之骑士团往来的话，就可以参加各种反帝国抵抗活动。玩家甚至可以和敌国布里塔尼亚方面的人提高好感度，这样故事就会朝着完全不同于动画原作的方向发展。



▲看不出米蕾竟然还是个 COSPLAY 爱好者……

战斗部分



人型兵器 KnightMare Frame 之间的激烈战斗是原作的魅力之一，在PSP版中这些战斗也将保留。在本作中，玩家将通过选择指令来操作人型兵器，和原作中的角色们一起投入到激烈的战斗中去吧。

◀ 游戏中的攻击方式还是比较丰富的。

















特别版同时登场



PSP 版的本作除了将发售普通版之外，还将同时发售定价为6800日元的特别限定版。限定版中包含了一张特别UMD，其中收录了 TV 动画版的剧情精华，长度约为2小时左右，在动画续篇开播前用它来温习一下第一季的剧情实在再合适不过了。



本作是由《真·女神转生》的生父冈田耕始旗下公司Gaia制作，其系统也充满《女神》要素——把敌方怪物收为同伴并共同战斗，将怪物与武器融合诞生新武器等等，应该很容易让玩家投入其中。这次，官方又公布了三名新角色以及包括之前的杰伊、梅和盖尔一共六名角色的担当声优，个个都是大牌，期待他们可以在独特的世界观下演绎出精彩的剧情。

代码之魂 受继承的伊迪亚

Coded Soul 受け継がれしイデア

◆SCEJ/Gaia◆RPG◆预定2008年2月7日◆日版
◆1～2人◆4980日元◆无对应周边

PSP

相关报道 Vol.69 P44

文 胧月
美编 小鱼仔

角色回顾



CV：小杉十郎太

本作的主人公，曾是一名空军飞行员。目前接到军方命令，负责保护盖尔的人身安全。



CV：大原さやか

为治愈心灵受到伤害的盖尔而被派遣的女性，为了保护盖尔而身负重伤。



CV：皆川纯子

拥有不可思议能力的少年，能打开通往异世界“伊迪亚”的门。由于军方需要他的这种力量，因此将他软禁起来。

新角色登场！





▲莉莎是梅的妹妹，她也是伊迪亚研究机构的核心人物。得知杰伊要去危险的异世界冒险，莉莎显得忧心忡忡。

“规则破坏者”和怪物的代码化

杰伊从盖尔处获得的武器被称为“规则破坏者”，这种武器又衍生出了把怪物代码化后收为己方同伴的技术。

异世界里等待主人公的到底是……

遭遇怪物!



▼在探索异世界时，杰伊迷失了方向。戴着礼帽的神秘老人告之了出口位置，并把一本名为“奇兹报告”的书送给他，这本书里记载了异世界的相关消息。那么奇兹到底是谁呢？

◀▼为了寻找失踪的盖尔和梅，杰伊踏入异世界伊迪亚。然而，现实世界里的武器对这里的怪物完全不起效果。正当杰伊陷入危机时，盖尔出现并交给他一把特别的武器——他这样做的目的是什么呢？



战斗所需要的力量 为了救梅而和盖尔联手

▲盖尔为了救活身负重伤的梅而要求杰伊给予协助。抱着相同想法的杰伊很爽快地答应了对方的要求。

谜之老人



任务制战斗

◀对伊迪亚的探索以任务制的方式进行，主角有时会遇到强大的BOSS。怎样才能打倒它们呢？

刚特拉

身上发光的怪物，它告之人类在夜的世界里所不能看的东西。

布拉乌尼

兴趣是帮人类做家务，以获得蜂蜜作报酬。因此能经常看到它手提蜜壶飞来飞去的样子。



技术研究者

艾丝特尔

CV：钉宫理惠

和电脑密姆（CV：若本规夫）一起开发出怪物代码化技术的少女。

弗里曼

CV：立木文彦



弗拉奇那斯

树木的化身，以枝叶连接着多个世界。它以这种形态享受着旅行的快乐。



▲杰伊回到现实世界后向曾经的长官弗里曼汇报了情况，弗里曼对他下达了军方命令。

文 乌冬 美编 Yangyu



喜欢战棋类游戏的玩家对"《机战》系列"一定不会陌生，这款以科幻和机器人为题材的作品不管国内还是国外都有着庞大的FANS群，不过自从NDS的《机战W》发售以后，眼镜厂就再没有公布任何掌机版《机战》的消息。正当FANS猜测下一款《机战》将会是什么平台作品的时候，眼镜厂紧急公布了这款外传作品性质的《无限边境 超级机器人大战OG传说》，下面就赶快让我们来看看这款RPG是否是我们熟悉的《机战》吧。

无限边境 超级机器人大战OG传说

无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ

NDS ◆Banpresto◆RPG◆预定2008年春◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

赏金猎人 哈根·布朗宁

声优 桧山修之

本作的主角，23岁，有着帅气冷傲的样貌。身分是来自于"失落的艾伦西亚"的赏金猎人，同时也是一艘陆上战舰的舰长。使用集枪、剑、刺针打桩机于一身的"Nightfoul"和手枪"Longdoom Special"作为自己的武器。

"神乐天原"的公主 楠舞神夜

声优 ゆかな

本作的女主角，18岁，"神乐天原"的皇族——楠舞家的公主，按照皇家里的习俗在做全国云游的时候遇到了哈根。使用等身长的巨大灵刃"护式·斩冠刀"和花牌与敌人战斗。

▲哈根使用"Nightfoul"射出长钉吹飞敌人，旁边的同伴趁机作出连续攻击。

▶"护式·斩冠刀"除了可以用巨大的剑身作出斩击，还可以分离出叫做"月鳞"的月牙形飞刃攻击敌人。

“《机战OG》系列”之魂的新感觉RPG！

人与机器人的异世界大冒险！

本作是由Banpresto和Monolithsoft联手开发的一款RPG，游戏的故事舞台是与PS2平台的《超级机器人大战OGS》的世界有着密切关系的无限边境（Endless Frontier），玩家在游戏中要操作身为赏金猎人的主角哈根和他的同伴在这个机械与魔法共存的大陆进行冒险。

▼在广阔的地图中移动，注意图中的巨大装置，不知道有着怎样的作用。





◀街道中一个场景，看来在街道中移动是以选择的方式进行。

◀锡华姬不用坐进驾驶舱，使用扇子就能对邪鬼铳王进行华丽的攻击操作。

鬼一族的少女 锡华姬



声优 能登麻美子

住在“神乐天原”里鬼一族的少女，作为神夜的监督者和她一起行动，战斗时她可以操纵被称为“战术装置”的机器人“邪鬼铳王”作战。

来自“失落的艾伦西亚”的人形机器人，身分是主角哈根的部下，和他一起行动，擅长使用内藏了霰弹枪的足部和可以发射火箭飞拳的手部等手段进行格斗战。热暴走状态下，额头、胸部和大腿的装甲会打开，同时外貌和性格会变成另一个人一样。

战斗用人形机器人 艾洗·布蕾蒂露

声优 清水香里

▶强力的飞踢后紧接着是足部的霰弹枪连射，给予敌人致命的打击！



谜之机器人登场！

既然副标题上打着《机战》的旗号，所以本作绝对与眼镜厂的机器人们脱不了干系，其实喜欢这个系列作品的玩家可能已经发现，这次公布的机体中有几台机体是机战 FAN 们再熟悉不过的了，下面就一起来看看这些换了个马甲的机体吧。

亡灵

被称为"Personal Trooper"的人型兵器，机体上装备了"Glum Slashripper"等大型投掷兵器。

▲从图上看来这台亡灵应该属于敌对势力的一方，另外敌人里面原生种也登场了。

夜

被认为是"亡灵"的上位机型的机器人，右手装有"Revolving Bunker"，两肩配备的是"Layered Claymore"，使其在火力方面得到大幅提升。（编按：怎么看都是夜古铁的翻版。）

◀哈根和夜的携同攻击，猛烈的实体弹攻击将敌人彻底炸裂！

邪鬼铳王

用神乐天原的传统技术所造的"战术装置"，全身上下都装有火炮。锡华姬用跳舞的方式来操作邪鬼铳王进行战斗。

▲以前的系列里从来没见过的机体，从机体胸部的装甲和背后悬挂的火炮来看有点像大曾伽和穴马的结合体。

黄昏

配备有可以同时射出光线和实弹的"Partisan Launcher"。从武器和外形上看来，似乎和"夜"是同一系列的机体。（编按：有古铁了怎么能少得了白骑士。）

◀夜和黄昏都站在敌人的一方，看来这两台机体起初还不属于我方。



◀在地图里移动时会遭遇敌人，看来本作采用的是和大多数RPG一样的“踩地雷”遇敌方式。

极富动作要素的战斗系统！

本作的战斗系统不同于一般的RPG的指令式操作，玩家要通过按键的组合才能对敌人施以攻击，伴随着强力连续技和必杀技的使出，角色的语音和大魄力的Cut in也会一同出现，使战斗的爽快度大增。



▲NDS的上屏是战斗画面，下屏则表示人物的状态。

▲用简单操作就能使出爽快的连击将敌人击破！注意左下角还有连击数的表示。

▼敌人浮空使用连续技进行追打，像这样的例子在本作还有很多。





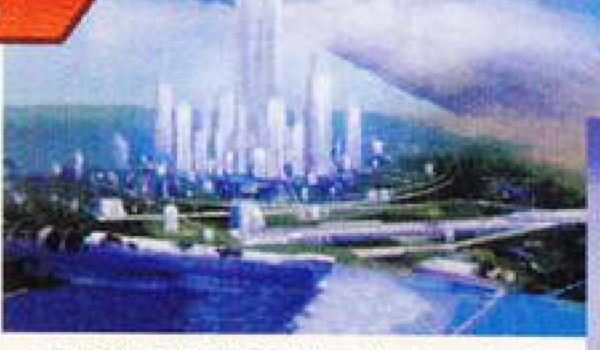
◀“夜”的大魄力Cut in，难道说本作也有援护攻击？

反撃攻撃 COUNTER ATTACK

◀亡灵的反击攻击！

充满奇幻色彩的大陆——无限边境

无限边境是一个由数个世界所组成大陆，其中包括有工业、机械技术发达的国家“失落的艾伦西亚”、魔法技术先进的国度“艾尔菲蒂露”等各具特色的世界，哈根等人的冒险旅程就是从这里开始。



失落的艾伦西亚

◀以巨大都市“多雷帝卢·修塔特”为中心，机器人和战舰等机械工学都十分发达的国家。在都市周边的荒野，一般由异世界技术所制作的宇宙战舰的残骸直耸云天。



神乐天原

▲四季分别不明显的国家，人、鬼、妖怪在这里共同生活着，在这些人里还存在着可以使用被称为“灵术”的力量的特殊能力者。

艾尔菲蒂露

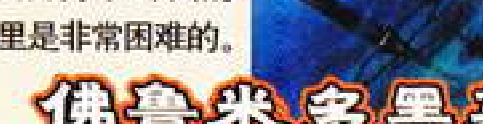
◀被大自然环抱的国家，魔法技术发达，不过在这里居住的妖精族和兽人族之间的关系并不友好。

瓦尔纳加奈

◀被水覆盖的海底王国，被人鱼和半人鱼等水栖种族安定地统治着。

丢奈城

▶位于艾尔菲蒂露西面的沙漠之国，这个国家里存在着一座可以自由移动的“自走都市”。



佛鲁米多黑幕

▶栖息着凶恶的魔物的空中国家，他们过去曾向其他国家发动过侵略战争。外面的人想到达这里是非常困难的。

BLUE DRAGON PLUS

ブルードラゴン プラス

蓝龙 PLUS

ブルードラゴン プラス

NDS ◆AQ Interactive◆RTS◆预定2008年夏◆日版
◆1人◆容量未定◆5800日元◆对应周边未定

提到《蓝龙》这款诞生于Xbox 360的次世代RPG大作，家用机玩家应该不会陌生，现在这款游戏的续作即将在NDS上登场了，不过它的游戏类型却不再是大家所熟悉的RPG，这次的《蓝龙》将是一款即时战略游戏。

文 雷伊　美编 咕噜

新平台！新类型！新的战斗即将展开！





《蓝龙》是由《FF》生父坂口博信领导的Mistwalker负责开发，由微软发行的一款Xbox 360原创RPG大作，在游戏中，玩家可以驱使角色们特有的影子去参加战斗。游戏由鸟山明负责人设，由植松伸夫负责音乐，为玩家展现了次世代RPG的魅力。游戏自2006年12月发售以来，在日本已经创下了累计20万套以上的销量，是Xbox 360在日本最卖座的游戏。游戏后来还推出过完全中文版。

NDS版《蓝龙 PLUS》的故事发生在《蓝龙》的一年后。在游戏中，虽然世界恢复了和平，但星球分裂成了两半，从而诞生了无数的立方体（キューブ）。不知何时，其中的一个立方体中出现了一条邪恶的龙。奉基普拉露王之命，修等人前去调查此事。在由无数立方体所构成的世界中，新的战斗开始了。





◀发生剧情的时候，画面左右两边会出现人物头像进行对话。

▲NDS版的人物在外形上与Xbox 360版保持了一致。

萨保和便便蛇也可以成为同伴

在本作中，玩家除了可以操作修、吉罗、克露克等前作中就登场的角色之外，还可以操作萨保和便便蛇等前作中作为敌人出现的角色，并且他们也有自己固定的影子可以召唤。

■主人公修的影子是大家所熟悉的蓝龙。

■画面右边的基普拉露王召唤出了自己的影子，在本作中他也是可操纵角色。



战斗以实时展开

Xbox 360版的《蓝龙》是一款非常正统的RPG作品，但《蓝龙 PLUS》却在战斗系统上进行了大幅变更。本作的战斗都是实时进行的，不管是移动角色的时候，还是在与敌人对抗的时候，时间都是不断流动着的，因此玩起来将会非常紧张刺激。在Xbox 360版中作为关键要素登场的影子在本作中同样是重点所在，每个影子都有固定的必杀技，玩家在一场战斗中要操作多名角色的影子与多名敌人展开对决。

▼修单枪匹马地冲入敌阵，召唤出他的影子蓝龙。



激烈的战斗一触即发！



▲蓝龙发动了必杀技，周围出现了熊熊火焰，将大批敌人葬于火海。

发动华丽的必杀技！



■与机器人军团的战斗，战场具有高低差效果。



▲与巨大BOSS的战斗，你能战胜它吗？



■猥琐的便便蛇军团来袭，中央的是军团的BOSS大便便蛇。

巨大BOSS来袭！

CG动画公开！



■修等人所居住的星球分裂成了两半，产生出无数立方体。



■基普拉露王和佐拉发现了邪恶之龙的存在。



▲邪恶之龙被众多立方体所包围，好不容易恢复和平的世界将再度陷入恐慌。



▶昔日的同伴们再度集结在一起，新的战斗由此开始。



文 琉璃 美编 Yangyu

半年前在NDS上发售的《太鼓之达人 DS》以运用触摸屏敲打操作的新体感玩法获得了好评，虽然画面有所缩水，但是能够随时随地体验到敲击太鼓的乐趣还是很让人欣喜的。近日，NBGI又公布了它的续作，这一次触摸版《太鼓之达人》又将给我们带来什么新惊喜呢？



手持小鼓锤，开始7座岛屿的大冒险吧！

太鼓之达人DS 7岛大冒险
太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险
NDS ◆NBGI◆MUG◆发售日未定◆日版
◆1～4人◆容量未定◆售价未定◆对应太鼓专用触控笔

根据节奏来敲打太鼓的音乐游戏“《太鼓之达人》系列”的最新作再次登陆NDS。除了能随时随地享受到太鼓音乐乐趣以外，本作中还将增添冒险探索的新乐趣，包括能够让人尽情发泄的“踢馆模式”和可以挑战各种对手再夺取对手所占领小岛的冒险模式。如此多的新乐趣就让我们一起去看看吧。

基本 用小鼓锤敲打触摸屏

本作的玩法非常简单，只需要使用游戏附赠的两只小鼓锤，在NDS的触摸屏上敲打即可。随着不同节奏的音乐，会出现不同的音符标志，按照节拍输入敲击指令即可。



▲本作的音乐将全面替换前作的歌曲，又将有全新的50首歌曲等着你来游戏。



支持最多4人的联机 对战



可以与朋友一起通信对战一直是本系列作品的乐趣之一，本作也不例外，依然可以和朋友们享受一卡多人游戏的乐趣，通过无线网络来与朋友切磋技艺吧。

新模式登场
探索岛屿、挑战道场

这一次，和田咚和和田锵兄弟将走出他们居住的小镇，前往7座岛屿展开大冒险。在小岛的探索中会有各样的岛上原住民出现在兄弟俩面前，击败他们来夺取小岛的统治权吧。



▲以太鼓达人的身分来占领每一座岛屿。

▲在岛上冒险会发生和伙伴对话、与对手决斗等各种有趣的事件。

"踢馆模式"的舞台也在7座岛屿上，岛上的道场中，老爷爷随时静候着和田兄弟来挑战。与老爷爷对战时，如果能够完美地演奏一连串音符，那么就会发动相应的音符攻击来消耗对方的魂槽。胜负将根据演奏结束后，对手魂槽的剩余量来决定。此外，演奏过程中还要提防对手的攻击与陷阱，努力击倒老爷爷吧！

▲大家熟悉的气球音符也将登场，连续敲打能够给予对手较大的伤害。

▲爷爷会利用手中的卷轴或炸弹等各种东西，给和田兄弟的演奏带来障碍。

▲画面右上方的槽就是对手的魂槽，演奏结束后，胜利与否就将通过此槽的长短来决定了。

◀如果能够准确演奏音符就能消耗老爷爷的魂槽，那么一口气连击的话是否能一下子决定胜负呢？

▶如果无法准确把握节奏，失误后和田兄弟的魂槽也会减少哦。

文 乌冬　美编 咕噜



口袋妖怪突击队 融合（暂名）

ポケモンレンジャー バトナージ

NDS ◆Nintendo/Pokemon◆A・RPG◆预定2008年3月20日◆日版 ◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

《口袋妖怪突击队》是一款诞生自NDS平台"《口袋妖怪》系列"分支作品，游戏以突击队员为主角，用另一种手法将庞大的精灵世界展现在玩家面前，经过了接近两年的时间，系列的最新作终于正式公布了，在这款《口袋妖怪突击队 融合》里，不知道又有着怎样的冒险在等待着玩家。

口袋妖怪突击队，出击！

口袋妖怪突击队，是借野生的口袋妖怪的力量保护自然和为有困难的人解决问题的职业。因为职业的特殊性，并不是所有人都能胜任这个职业，精灵训练员之中善恶之分，但能成为突击队员就只能是有着一颗热爱和平和大自然之心的人。

本作的主人公就是一位憧憬着这份特殊职业的少年，在他（她）成为正式突击队员之前，一直在专门的培育机构——"突击队学校"里学习各种技能，直到游戏的序盘过后就会展开正式的冒险。





和系列的作品一样，游戏一开始要从男女两位主人公里选择一位开始冒险。



▲主人公的另一个版本，难道这次连服装都可以选择？

新的舞台，新的冒险

这次故事发生的舞台是在一个叫阿鲁密亚的地方，这里到处都是绿色的森林，在野外有不少野生的口袋妖怪栖息着。而城镇方面除了有主人公学校所在的小镇外，另外还有许多现代化的城市。



◀这次的世界非常辽阔，让我们向新的冒险迈进吧！

▲阿鲁密亚的中心城市，有着许多现代化的设施。

利用"捕获"和精灵成为伙伴

在接受了委托之后，突击队员就会借助口袋妖怪的力量来完成任务。和训练师捕捉精灵来战斗一样，突击队员也可通过专门的"捕获"技能来获得精灵的协助。不过和训练师不同的是，突击队员捕获精灵时使用的不是精灵球，而是用每位队员都配备有的"捕获陀螺"来进行捕获。成功捕获的精灵就会暂时成为突击队员的伙伴，协助他执行任务，在任务结束后，突击队员会让这些精灵回到大自然之中去。



▲与野生精灵遭遇了。



▲切换进"捕获"画面，"捕获"正式开始！



▲利用"捕获陀螺"将怪物包围起来。

登场的精灵

本作登场的精灵们，这次加入了《口袋妖怪 钻石·珍珠》里的精灵。





突击队员的好帮手

在任务执行途中，主角会遇到各种各样的障碍，如阻挡道路的岩石，或是人类不能通行的地形，在这个时候，就要借助捕获来的精灵们的力量了。



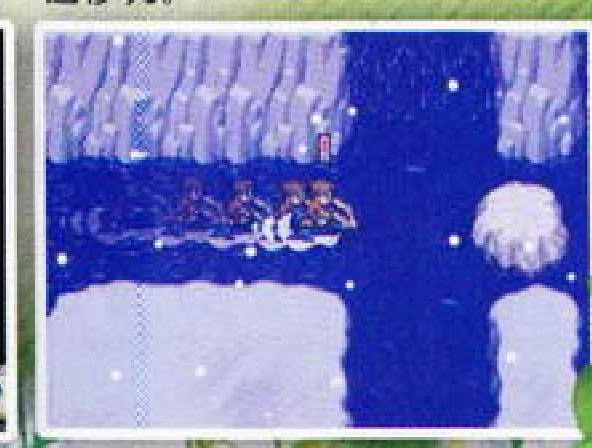
■炎热的岩浆地带，不过有火炭龟在就完全没问题了。

▼借助双尾猴的能力破坏岩石，从而打开新的前进道路。





▼利用钢帝企鹅可以在水面实现高速移动。



SOMA BRINGER

ソーマブリンガー

文 胧月 美编 澄香

本作是由原"《异度传说》系列"开发小组所制作的一款A·RPG，玩家要扮演法尔兹福第七中队的其中一人，为保护人们免受未知生命体的侵害而战斗。最新情报则公开了该小队的移动工具和据点——特务舰"乌龟号"，舰内集结着支援第七中队的后勤人员和众多便利设施。此外，作为冒险舞台的巴鲁尼亚大陆也会向玩家揭开神秘面纱。



灵光守护者

Soma Bringer

NDS ◆Nintendo◆A·RPG◆预定2008年2月28日◆日版◆1～3人◆容量未定◆4800日元◆无对应周边

相关报道 Vol.77 P42/Vol.79 P42



▶玛特尔会替玩家管理道具并进行体力回复，游戏中各种各样的系统指南也由他向玩家说明。



◀他也会出现在第七中队到达的各个小镇，提供有力支援。

玛特尔

第七中队后方支援班的队员，他会和战斗班的七人一同行动，为任务的顺利完成提供后勤保证。作为仓库管理人，他负责各种兵器的调配，同时也是一名手艺高超的厨师。尽管面相看上去比较凶恶，但其实是个很温和的家伙。

战斗位置和行动倾向

玩家在游戏里除了要直接操作一名队员外，还得从剩余的六人里选择两名同伴一起冒险。选择不同的角色并不会对故事产生很大影响，尽管选择自己喜欢的就好。

在三人小队组成后，跟玛特尔对话可设置队员跟敌人的位置，指定同伴在战斗时使用技能的倾向。这或许意味着玩家在平时的菜单画面下将无法随意更改，感觉上略有不便。

▶根据时间与场合，最多可选择两名角色。





▲和直接被玩家操作的角色不同，同行角色的职业与能力都是固定的，得结合各自特点指定他们的行动风格。

巴鲁尼亚大陆

这是被苏摩力量支配的巴鲁尼亚大陆。利用苏摩力量，人类的文明得到飞跃性的发展，并制造出了乌龟号这样的高科技舰船。可是，人们对大陆的认知程度还远远不够。突如其来的地裂后出现的遗迹，沙漠里耸立起的神殿，还有环绕着星球的物体……这些超越了现代文明的技术，到底来自哪个时代呢？



阿玛蒂遗迹

アマティー遺跡

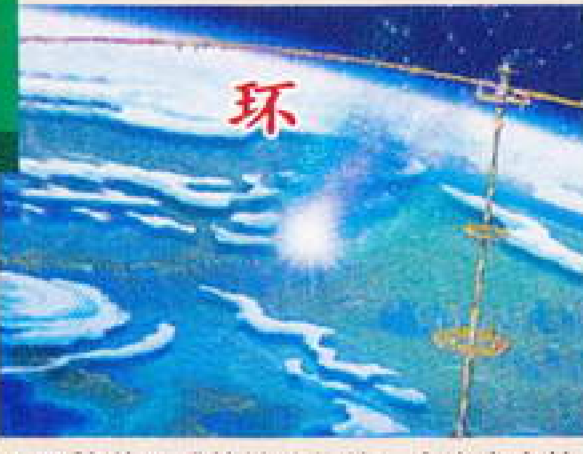
▲地裂后现出的神殿。之前曾介绍过，故事的序章会出现森林大爆炸，莫非就是那时的产物？

◀沙漠中的神殿，对比四周景物可得知它的巨大。

各种各样的地形



▲该大陆包含了寒冷的雪山和灼热的沙漠等复杂地形环境，不同的气候会导致地貌差异。



▲环绕着星球的神秘物体，中央发出的光到底是……

第七中队的移动据点，特务舰乌龟号

莫尼卡

モニカ
司令部のイシュタル・ミナフ監理官から、映像が送られてきました。

乌龟号是军方为了迅速到达世界各地所造出的舰船，舰内同时还提供购物、回复等支援。

◀和玛特尔一样是后方支援班的成员，不过外形上则可爱许多。

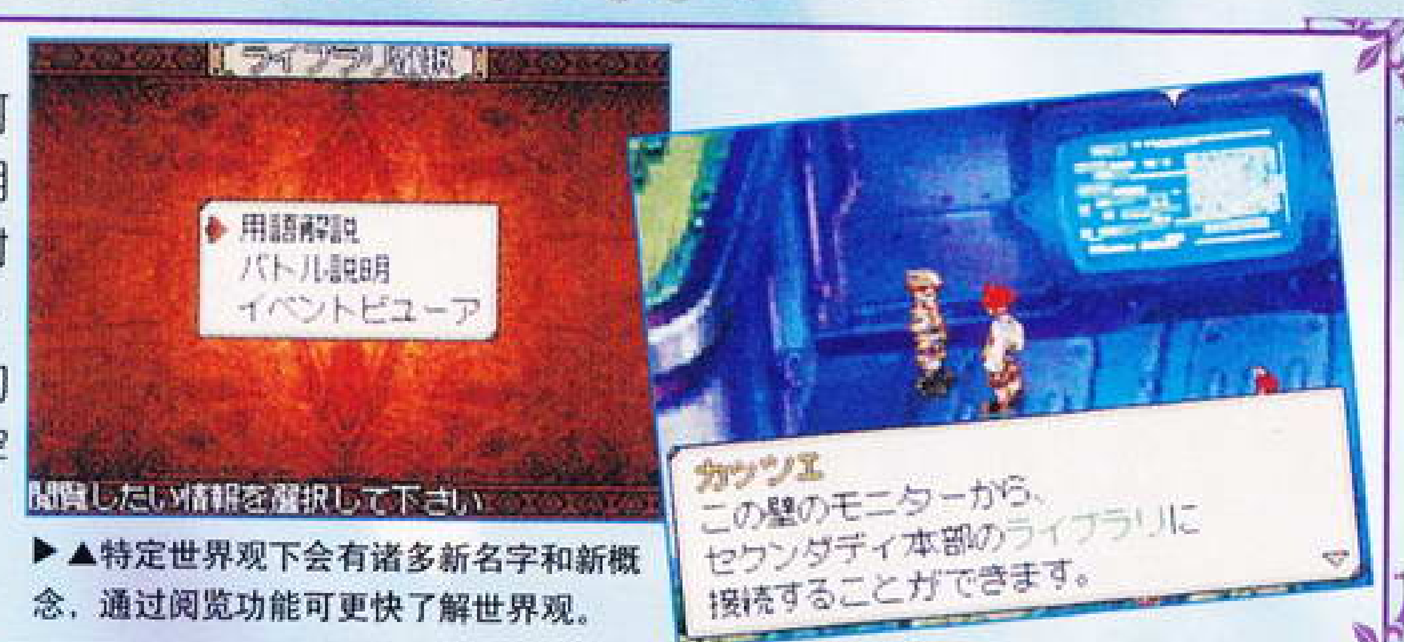


▲只要确定了目的地，乌龟号就能很快到达。

舰内施设齐全！



舰内可查看专门用语、事件对话，对于A·RPG而言的确是比较罕见的功能。



▶▲特定世界观下会有诸多新名字和新概念，通过阅览功能可更快了解世界观。



舰内有被称为“gate”的传送装置。利用这个传送门，主人公一行可以瞬间到达去过的迷宫或城镇。但需要注意的是，传送功能必须事先在以前的地方找到该地的“gate装置”才能使用。



装备强化

各装备都可镶嵌一个宝珠

在工作室可使用商店或宝箱里得到的专门道具“宝珠”来强化装备。每个装备都有一个镶嵌槽，玩家可以在槽内镶嵌强化攻击力或防御力的宝珠。利用这项功能可进一步增强装备的长处，或者弥补装备的不足。

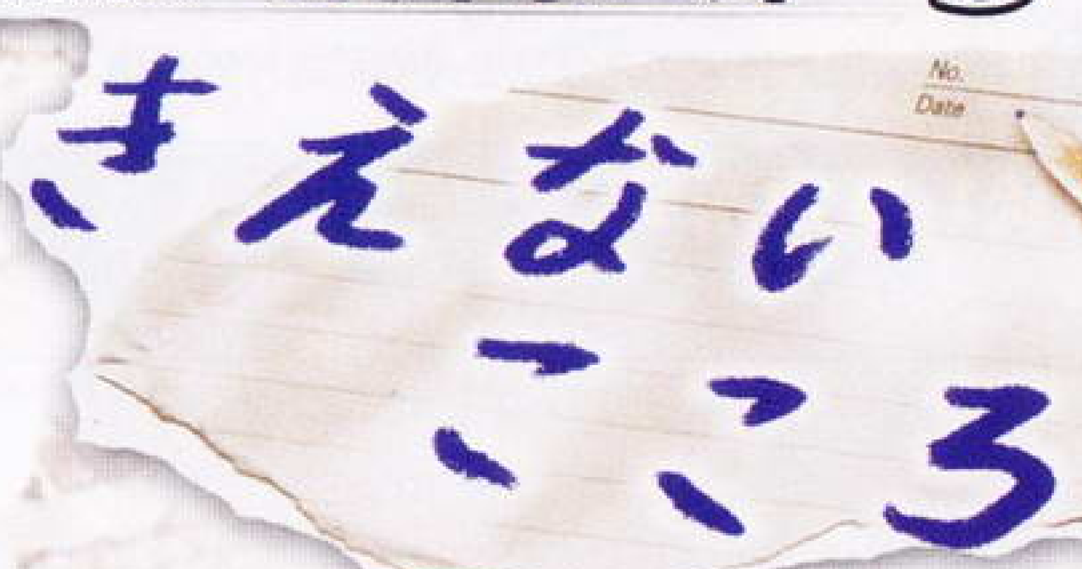
▶▲要把嵌好的宝珠取出来，则需要使用专门的“分离宝珠”。

◀▼宝珠根据效果差异也有等级划分，合成同种类的宝珠能使宝珠等级提升。

宝珠之间可进行合成

文 胧月 美编 Yangyu

探偵 神宮寺三郎 DS Detective Story



主人公 神宮寺三郎

神宫寺财团总帅神宫寺晴彦的第三个儿子，依靠纽约积累的侦探助手经验，回到日本后开设了神宫寺侦探事务所。他的烟瘾很大，总是一边抽烟一边推理案件。

本作是知名侦探类游戏"《神宫寺三郎》系列"的最新作，该系列凭借其出色的推理气氛和优秀的故事得到了不少侦探迷的亲睐。玩家要以侦探神宫寺三郎的视角去挑战一个个难解的怪奇事件，通过推理来揭示背后隐藏的真相。

侦探 神宫寺三郎DS 永不消失的心
探偵 神宮寺三郎DS きえないこころ

NDS ◆Arc System Works◆AVG◆预定2008年4月24日◆日版
◆1人◆容量未定◆3800日元◆无对应周边

什么是"《神宫寺三郎》系列"？

该系列是从1987年就面世的侦探推理游戏，在FC、PS等多个平台登场，目前全系列累计销量已高达200万。



◀神宫寺三郎拥有拔群的行动力和推理能力，所有的事件都在他的调查下渐渐显露出真相。

以冷静的推理解决事件！



▶系列一贯的抽烟系统也保留下来。只要点上烟抽上几口，破案的灵感就会闪现出来。

在烟草的帮助下镇静地推理



▼游戏的舞台新宿是神宫寺侦探事务所的所在地。NDS的下屏会显示地图及各个主要地点，点击它们就能到达要去的地方。

20年前的诗节，反复至今的悲剧



某日，一个名叫松田武史的男子来到神宫寺侦探事务所，他委托神宫寺三郎去调查妹妹德永沙织在20年前自杀的原因。听对方讲完来龙去脉后，被打动的神宫寺接下了这份委托。在调查过程中神宫寺发现，死者生前写下的诗句里竟然隐藏着暗语，案件也因此有了突破性进展。但是，委托却将以神宫寺所没有预料到的形式草草收场……

就在神宫寺无法释然地接受这种收尾时，小学校长伏见妙子又委托他去调查学校里的储物破损事件，而这所小学，正碰巧是20年前德永沙织所自杀的地方。神宫寺经过调查后刚解决了伏见校长的委托，眼前就发生了新事件——一名女性教师从学校的屋顶上坠落。这名女性教师，恰恰又是德永沙织当年的同学。跨越20年时间，所有的事件都被一条看不见的"线"串在一起。神宫寺梳理着头绪，一步步逼近那云里雾中的真相。

新系统追加！游戏更具可玩性

玩过NDS版前作《古老的记忆》的玩家可能会诟病游戏的可参与部分太少，基本像是在读一部电子小说。本作将一改这个状况，加入了两项全新系统。利用新系统，玩家可充分享受探索和推理的乐趣。

新系统1 搜索系统

随着游戏的进行，神宫寺会遇到跟案件息息相关的重要场景，这些地方往往隐藏着重要线索。此时下屏会出现搜索指令，选择该指令就可进入搜索模式。点击画面内的可疑地点就能将其放大，便于进一步仔细调查。如果调查了某些特别的地方，还有可能发生事件。好好利用该系统找到证据，以寻求事件的突破口吧！

▼进入搜索模式，寻找可疑的地方。



调查每一个角落！

Cancel　▼▼ touch! ▼▼　START

▲看上去像是小学的仓库，光标的移动也可由十字键操作。

▼点击独轮车后能调查其详细。



新系统2 TPS

TPS是"Talk Profile System"的缩写，该系统要求玩家考虑到谈话对象的性格，从他们口中问出有用的情报。具体的进行方式为：首先点击关注的部位，如对方的面部、衣服等，之后会有关于该部位的对话选项出现。只有分析过对方心理，选择得当的选项，才可以获得重要情报。但如果玩家总是不能把握对话要领，不但对方不会给你情报，还会将你赶走，因此要谨慎。



问出重要情报



◀委托人松田武史，看表情似乎有所隐瞒。表情、服装、小动作，这些都有可能成为突破口！

Talk Profile

伏せ目がちで
俺をまっすぐ見ようとしない。

Detective Saburo Jinguji

▲松田垂下视线不敢直视神宫寺三郎，果然还是在隐瞒着什么。



解读对方心理，不放过任何蛛丝马迹

◀此时会出现四个选项。通过前面的对话，相信玩家对他的性格和心理已经有所了解，好好选择答案问出真相吧。

收录手机版多个案件！

“《神宫寺三郎》系列”除了家用机平台外也在手机上大展拳脚，本作《永不消失的心》里除了正篇故事外还收录了手机版的5个案件。此外，极度恶搞的《谜之事件簿》也有6个剧本被收录其中。要特别强调的是，《三郎和不可思议的茶会》是NDS版的原创剧本。

收录作品一览	谜之事件簿
侦探 神宫寺三郎系列	恐怖！元旦おせち事件
6枚の犯行	消えた凶器！杀人事件
亡烟を捜せ	汤烟温泉杀人事件
アオイメノリュウ	伪装アリバイ杀人事件
キトの夜	美人女优杀人事件
四角の罠	三郎と不思议なお茶会



謎の事件簿
恐怖！
元旦おせち事件

角色

左边三位是系列的老熟人了，他们依然会活跃在本作中。

御苑洋子

神宫寺侦探事务所的助手，心地善良、性格稳重，拥有强烈的正义感。

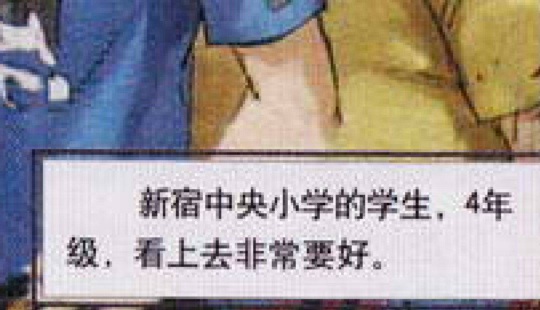
熊野参造

神宫寺的挚友，是一名经验丰富、责任感强烈的刑警。尽管性格上比较顽固，但其实也很通人情。

三好志保

警局的鉴识人员，经过熊野介绍认识了神宫寺三郎。虽然是个美女，不过实在缺乏女人味。

友情三人组



新宿中央小学的学生，4年级，看上去非常要好。

伏见妙子



新宿中央小学的校长，由于学校的物件损坏，因此委托神宫寺调查。

松田武史

性格温和，容易专注于一件事情。他是本次案件的委托人，要求神宫寺调查妹妹的死因。

东间晃治

精通柔道，谈吐风格也极为硬朗。

Beijing 2008

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

马里奥与索尼克 北京奥运会

マリオ&ソニック AT 北京オリンピック

NDS ◆Nintendo◆SPG◆2008年1月17日◆日版 ◆1~4人◆1Gb◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

文 逍遥 编 宇轩 美编 澄香

《马里奥与索尼克 北京奥运会》是任天堂和世嘉公司联合开发的一款奥运小游戏合集，其中包括了24个运动项目的小游戏。本作的Wii版销量已经过百万，而NDS版的制作厂商也没有少花心思，想提前体验一把奥运气氛的玩家可以尝试一下。

北京奥运会！正式开幕啦！

快来看，首先入场的是蘑菇王国的代表，除了马里奥兄弟俩外，就连猥琐的瓦里奥大叔和大魔王库巴也都来参加比赛了。下面入场的是充满了速度与激情的"《索尼克》系列"的主人公们，相信这回索尼克与暗影之间又要碰撞出猛烈的火花啦。本次奥运会共举办了包括特殊竞技在内的24个比赛项目，好了，现在所有的运动员都各就各位了。请大家跟随我解说员X君，一起观赏这精彩的比赛吧！

乒乓球

作为中国的国球，想必大家是再熟悉不过的了。比赛中双方运动员各有连续两轮的发球局，其中先获得5分的一方就算胜利。在没有击球的情况下可以使用左右键进行移动，根据球的方向，利用A、Y、B三个键进行反击。其中A键为向右击球，Y键为向左击球，B键是直线球。乒乓球的球速分为三种，白色弧线为普通球，黄色弧线为快速球，而红色弧线则是扣杀球。不过并不是每一次反击都可以使用扣杀球，除了根据运动员的力量不同之外，选择较好的击球时机也是发动扣杀的关键。



比赛中使用A、Y键配合左右键，则可以发出怪异的弯曲球。例如同时按下Y键与右键，将球向左击出打中桌面后还可以直线前进，同样利用A键配合左键也可以使出反方向的弯曲球。

400米栏



本次的“马索奥运会”并没有举办110米栏的项目，取而代之的是400米栏的比赛，众多想要和刘翔比快的运动员可能就要失望了。不过可别小看了400米栏，光从距离上看，它就比110米还要长了几百米！在比赛的准备阶段，用触控笔点中屏幕左边位置，然后仔细听枪响，开始后迅速向右划动便可以起跑了。在跑步的过程中需要不断地左右划动屏幕。需要注意的是运动员头上的爱心消耗情况，当爱心降低一半后必须放慢划动的速度，让运动员恢复一下体能再继续前进。根据左上角的速度表可以知道当前的速度情况，超过界限后将是运动员跑得最快的时候，同时爱心的消耗量也会随之增加。比赛中每成功跨越一个栏架就可以瞬间将速度提高至最快，各位运动员就可以在这段时间内恢复体能。在接近终点前的100米，运动员会进入一段不会消耗体力的冲刺阶段，这时候快速划动屏幕的话就可以让运动员以最好的状态赢得比赛。

如何，“马索奥运会”并没有让你失望吧，经过了上面的两场激动人心的比赛之后相信你已经迫不及待地想继续观赏下面的比赛了吧。不要着急，先让X君我为大家说明一下整个马索奥运会的流程项目吧！

奥运会的主要赛事介绍

在竞技赛事中有三个附属模式，分别是奥运赛、全能挑战赛和任务挑战赛。



シングルプレイ	竞赛模式
VSプレイ	联机模式
マイレコード	查看成绩以及Wi-Fi模式
ギャラリー	小游戏模式

全能挑战赛



将奥运赛中全部24个比赛项目进行组合出现的赛事，运动员必须一次性将组合内的比赛项目全部完成才可以获得奖杯。全能挑战赛中也有三个附属模式，从上至下依次分为三个等级。第一级是以三项比赛为一组进行，二、三级则分别是以四项比赛为一组和以五项比赛为一组进行。完成全部三个等级的比赛后，在第三级的比赛中会出现高难度的“ビッグバンサーキット”组合。

奥运赛



奥运赛中包括了乒乓球、100米短跑、击剑、跳水在内的16个奥运会的比赛项目，将其全部完成便会出现特殊的“ドリーム竞技”模式。该模式中也有8场不同种类的比赛项目。与普通比赛相比，“ドリーム竞技”模式中的项目除了可以使用道具外，还加入了必杀技的概念。

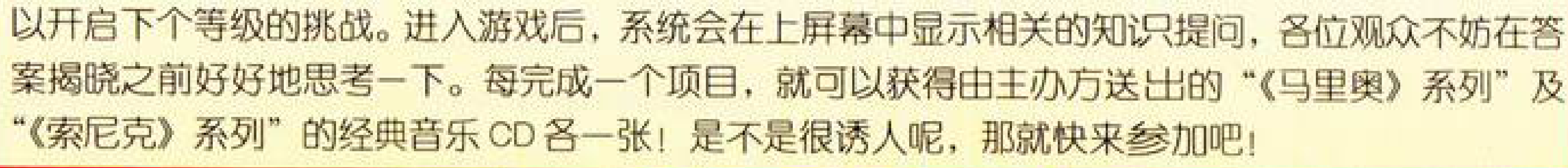
任务挑战赛

与前两个比赛模式相比，任务挑战赛就更加刺激了。玩家必须在熟练掌握每种比赛的情况下，完成系统提出的多种高难度的任务。有的任务一次就可以轻松完成，而有的任务则要在经过不断的努力练习之后才能顺利通过。每位运动员都有各自的五个基本比赛项目，全部完成后会出现隐藏的第六个项目。在第六个项目中，各位将面临着游戏中拥有最高AI的电脑的挑战，因此任务挑战赛可以算得上是游戏中最难的比赛模式了。战胜对手后就可以获得来之不易的“专属徽章”。



关于小游戏模式

本届“马索奥运会”可以算是非常地体贴，为了能够让各位观众更加积极投入到比赛中，我们在这里特别为大家举办了一场小游戏赛事！其中包含了五个不同类型的小游戏，每完成一个小游戏就可以获得一个关于奥林匹克运动会的小知识。从左往右分别是“奥运会基础知识”、“近代奥运会知识”、“北京奥运会知识”、“古代奥运会知识”、“选手相关知识”。选择其中一个进入，会发现有些未解锁的项目，分别是当前游戏的后四个等级。每完成一个等级的游戏就可


以开启下个等级的挑战。进入游戏后，系统会在上屏幕中显示相关的知识提问，各位观众不妨在答案揭晓之前好好地思考一下。每完成一个项目，就可以获得由主办方送出的“《马里奥》系列”及“《索尼克》系列”的经典音乐CD各一张！是不是很诱人呢，那就快来参加吧！

游戏心得

游戏中的成绩排名是个很有趣的设定，通过无线联机与Wi-Fi功能，玩家可以在排名中查看自己或者朋友们的竞技成绩。因此如何加强自己的技术，提高游戏中的排名是非常具有挑战性的。完成每个比赛项目，刷新世界记录相信每个玩家都可以做得到，但是要挑战游戏中的极限则是件不容易的事情。以100m短跑为例，起跑、加速及抵达终点这三个过程是必不可少的，在加速方面笔者就不做说明了，完全靠各位的手劲。值得注意的是，在起跑环节上各位在枪响后可能都是处于落后状态，这里就已经浪费了零点几秒了。在接近终点时运动员头上会出现一个！号，这时可以做出起跳的动作。因此，完美的起跑以及最后的起跳时机成了刷新记录极限的两个必备元素。其他的项目中也同样存在着这样的细节，只有经过不断地努力才能获得最好的成绩哦！

玩后感

一进入游戏，就能够听到雄壮的马索进行曲，同样地在游戏过程中也不乏出现激动人心的音乐。刚刚上手的时候觉得本作的难度并不高，每场比赛获得一枚金牌基本不在话下。到后期才逐渐发现，想要赢得一场比赛并不是那么容易的事情。早在游戏发售以前，许多玩家都认定本作是一款毁屏游戏了，实际上本作在操作上并不需要花多大的力气，惟一容易对保护膜造成影响的应该也只有赛跑的部分。本作的收集要素很丰富，除了个人获得的奖牌外，还有十多个系列赛奖杯及专属徽章的收集，足够让你忙上一阵子的了。

2007
掌机游戏大年鉴

文 全体编辑
美编 紫枫

阅读说明

本年鉴收录了2007年发售的180款热门掌机游戏的简单介绍，其中黑色框内的为PSP游戏介绍，橙色框内的则为NDS游戏介绍。每款游戏的介绍篇幅约在180～190字之间。

游戏中文译名

游戏原名

推荐度（满分为10分）

黄昏旅店 215号房

Hotel Dusk：Room 215

推荐度 9

◆Nintendo◆AVG◆2007年1月22日◆1人
◆29.99美元◆13岁以上◆无对应周边

信息栏
（◆游戏发行厂商◆游戏类型◆游戏发售日◆游戏人数）
（◆游戏售价◆推荐玩家年龄◆对应周边情况）

由制作《异色代码 双重记忆》的Cing开发的一款AVG新作。游戏讲述了主人公在一家名为"黄昏旅店"的小旅馆中发生的故事，充满悬念的剧情十分精彩，具有挑战性的谜题和众多登场人物让游戏显得十分充实。游戏要求玩家将NDS立起来玩，并且要求全程触摸操作，玩起来的感觉像在阅读真正的推理小说。游戏的画面采用了独特的铅笔画风格，淡雅的风格让游戏显得独树一帜，人物在活动起来的时候栩栩如生。

游戏介绍内文



游戏画面

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

超音速 空战英雄

マッハ モディファイド エアーコンバット ヒーローズ

推荐度 7

◆VU Games◆RAC◆2007年1月18日◆1～4人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边

本作从名称上看是一款空战游戏，而实际上却是一款竞速游戏，体味空中高速飞掠的快感才是本作真正想要传达给玩家的感受。游戏主模式中玩家要驾驶着战斗机一边用导弹等武器攻击、干扰对手，一边还要提防对手的干扰，用最短的时间奔赴终点。不过除了竞速这一模式外，游戏还提供了传统空战模式、金币赛等模式，让玩家全面感受飞行驾驶的乐趣。本作还有机体改造系统，画面、音效也非常出色。



怪盗瓦里奥 变相七杰

怪盗ワリオ・ザ・セブン

推荐度 7

◆Nintendo◆ACT◆2007年1月18日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是以蛮横猥琐著称的"《瓦里奥》系列"的正统横版ACT续作。玩家要操作瓦里奥在世界各地冒险，并寻找被埋藏起来的珍贵宝物。游戏里，瓦里奥从一根抢夺来的变身杖中获得了多种变身能力，随着流程的慢慢推进，最多可以获得七种不同的变身技巧。玩家需要合理地使用这些特殊能力，并利用NDS的触摸屏和麦克风进行解谜等一系列操作。除了正篇流程外，通关之后还有众多附加关卡等待着玩家的挑战。

世界树迷宫

世界樹の迷宮

推荐度 8

◆Atlus◆RPG◆2007年1月18日◆1人
◆4980日元◆全年龄◆无对应周边



本作是一款原创迷宫探索RPG，玩家需要以第一人称的形式在全3D的迷宫中进行探险，找出埋藏在树林深处的秘密。游戏中玩家可以选择包括剑士、弓手、圣骑士、猎人、医师、武士、炼金术士、吟游诗人及咒术师在内的9种职业，每个职业所发挥出的战斗作用各不相同，最大出场参战人数为5人。在冒险的途中，玩家可以使用触控笔自行绘制迷宫地图，并在地图上标记各种特殊符号以帮助日后进行攻略。

黄昏旅店 215号房

Hotel Dusk: Room 215



推荐度 9

◆Nintendo◆AVG◆2007年1月22日◆1人
◆29.99美元◆13岁以上◆无对应周边

由制作《异色代码 双重记忆》的Cing开发的一款AVG新作。游戏讲述了主人公在一家名为"黄昏旅店"的小旅馆中发生的故事，充满悬念的剧情十分精彩，具有挑战性的谜题和众多登场人物让游戏显得十分充实。游戏要求玩家将NDS立起来玩，并且要求全程触摸操作，玩起来的感觉像在阅读真正的推理小说。游戏的画面采用了独特的铅笔画风格，淡雅的风格让游戏显得独树一帜，人物在活动起来的时候栩栩如生。



席德·梅尔的海盗

Sid Meier's Pirates!

推荐度 7

◆2K Games◆SLG◆2007年1月22日◆1～4人
◆39.99美元◆全年龄◆无对应周边

本作是一款早在1987年发行的经典航海游戏的复刻版，具有海上探索与城镇冒险等诸多游戏要素。游戏讲述了普通的码头男孩是如何成长为著名的海盗船长，并最终率领自己的船队称霸加勒比海的故事。游戏中的大部分时间除了用于海上航行以外，玩家还要前往各地的码头中探索，其中的宝藏收集要素是吸引玩家的一个重要环节。另外本作还针对PSP的特点加入了无线多人联机模式，可以让4人同时进行游戏。



绘图方块DS

ピクロスDS

推荐度 7

◆Nintendo◆PUZ◆2007年1月25日◆1～5人
◆3800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是一款经典解谜类游戏的NDS版，玩家在划分为小格的正方形区域中，通过游戏中的提示数字进行推理，最后在小格中填上内容拼出图案来，这就是本作的玩法。游戏不仅考验玩家的观察能力和推理能力，更需要玩家充分展开自己的想像力。游戏支持一卡5人联机，其中主机可以自己出题考验其他一起玩的朋友，其他玩家则要以尽快完成谜题为目标。玩家也可以通过Wi-Fi与世界各地的解谜高手进行对战。

三国志大战DS

三国志大战DS

推荐度 8

◆SEGA◆TAB◆2007年1月25日◆1～2人
◆5800日元◆12岁以上◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



移植自街机的卡片游戏，基本玩法是代表敌我双方武将的卡片在棋盘上互攻，卡片的操控由触控笔完成，攻陷对方的城池即可获得胜利。战斗成败除了与武将本身能力、运用战略相关外，还受到兵种的克制、兵法和特技使用的制约。本作最大卖点就是多达300张的精美卡片，这些卡片由日本众多一流画师绘制，玩家除了能欣赏到不同画风的三国武将外，甚至还能看到他们的非正常版本，如莽汉版诸葛亮、女版刘备等。

失落神殿 魔窟的皇帝

LOST REGNUM 魔窟の皇帝

推荐度 8

◆Ertain◆A·RPG◆2007年1月25日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边

《失落神殿 魔窟皇帝》是PSP上的一款原创迷宫探索类A·RPG，游戏有着引人入胜的故事背景。在游戏中玩家扮演的是古罗马帝国时代的冒险者，在古罗马皇帝哈德里亚努斯建造的神殿都市中一边冒险一边揭开隐藏于迷宫背后的所有真相。玩家可以在高地战士、角斗士、黑暗女战士和亚马逊女战士中选择一名开始冒险。这四名角色各有特点，玩家可以根据自己的喜好选择速度型或者力量型来使用。



牧场物语 与你共建小岛

牧场物语 キミと育つ島

推荐度 8

◆MMV◆SLG◆2007年2月1日◆1～4人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



作为"《牧场物语》系列"十周年的纪念作品，本作继承了初代《牧场》到《矿石镇的伙伴们》的所有优秀系统。游戏的舞台设定在无人居住的荒岛上，玩家要操作主人公在荒芜的小岛上努力发展农业和畜牧业从而促进小岛的发展。本作对应NDS的触摸操作，经典的恋爱系统依然保留，选择不同的主角能够追求不同的角色们，体验不同的恋爱事件。在新增的联机模式下，通过Wi-Fi网络来攀比各自牧场的发展程度也挺有意思。

喷射脉冲

ジェットインパルス

推荐度 7

◆Nintendo◆STG◆2007年2月8日◆1～4人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是一款以完成各种任务为目的的飞行射击游戏，玩家为了将世界从大战的危机中拯救出来而飞上蓝天。游戏使用按键来操控飞机，同时可以使用触摸屏来索敌。本作共有19个场景，包括了击落敌人、偷袭基地等多种多样的任务。游戏中可操作的飞机有20余种，武器多达50种以上，不同的任务中使用相应的武器才是取胜的关键。游戏支持Wi-Fi连接，除了与各地的玩家对战外，还能与大家配合完成任务。

战士帮

The Warriors

推荐度 7

◆Rockstar Games◆ACT◆2007年2月12日◆1人
◆39.99美元◆17岁以上◆无对应周边

本作改编自一部70年代的美国电影，玩法上与《GTA》非常相似，玩家可以自由地在纽约市的街区中进行探索，还可以随意打劫商店、盗窃车载音响或是敲诈路人来获得奖励。暴力格斗系统是本作的灵魂，玩家经常需要与敌对势力展开战斗。除了普通故事模式外，游戏中还拥有一个独特的格斗对战模式，玩家可使用游戏中出现的所有角色，此外还可以玩到一个类似于《双截龙》的清版过关迷你游戏。



恶灵骑士

Ghost Rider

推荐度 8

◆2K Games◆ACT◆2007年2月13日◆1人
◆39.99美元◆13岁以上◆无对应周边

本作改编自同名电影，讲述了驾驶摩托车的骷髅骑士强尼为正义惩奸除恶的故事。游戏借鉴了《战神》和《鬼泣》两个系列中的诸多经典元素，玩家要利用各种华丽的招式来打倒敌人。游戏中拥有两种类型的关卡，在普通关卡中，玩家会面对源源不断出现的敌人，只有把场景中的敌人全部消灭干净才算过关。而在竞速关卡中玩家要驾驶闪耀着地狱之火的摩托一路狂奔，通过各种障碍并最终到达终点。



瑞奇与叮当5

Ratchet & Clank: Size Matters

推荐度 9

◆SCEA◆ACT◆2007年2月13日◆1人
◆39.99美元◆全年龄◆无对应周边

“《瑞奇与叮当》系列”登陆掌机的第一作，讲述了瑞奇与叮当在渡假时被卷入一场阴谋中的故事。与家用机版前作一样，本作依旧是以第三人称视点与主观视点相结合的方式来进行游戏的。武器收集和武器升级等诸多经典设定被完整继承，而且在此基础上还增加了武器加装零件的设定。盔甲系统也在系列前作基础上进行了强化，玩家需要在关卡中收集盔甲的各个部位。另外，经典的白金螺丝收集也是本作必不可少的环节。







BLEACH DS 2nd 黑衣闪现的镇魂歌

BLEACH DS 2nd 黒衣ひらめく镇魂歌

推荐度 8

◆SEGA◆FTG◆2007年2月15日◆1~4人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是NDS上改编自热门动漫《BLEACH》的第二款FTG作品，游戏继承了前作的操作系统与游戏方式。不过游戏中可使用的角色增加到了28名之多，且每名角色的技能招式都大不一样。战斗中依然保留了卡片辅助系统，自由编辑卡片能让战斗变得更加多元化。虽然和正统的格斗游戏相比，游戏在平衡性上仍然有些欠缺，但是精心设计的战斗系统仍然值得喜欢FTG作品的玩家深入钻研。

超杰交融

超杰交融

推荐度 7

◆SCEH◆RPG◆2007年2月15日◆1人
◆279港币◆全年龄◆无对应周边

SCE本社制作的一款PSP平台RPG大作，画面和音效等方面都有着不凡的表现，而且有负责过《街》、《弟切草》等作品剧本的山崎修撰写剧本，加上全中文剧情，对国内玩家来讲自然是值得一玩。游戏故事由一个个小章节组成，最终汇总成一部拥有长篇剧情的史诗。战斗中各角色要依靠自己的超能力技能来取得战斗优势，而角色成长系统中通过获取宝石镶嵌到能力盘孔格强化或学习技能的设定也让游戏要素更加丰富。

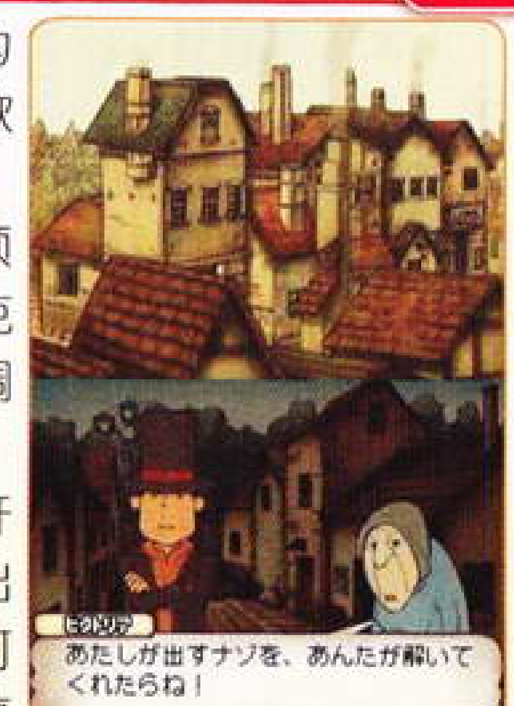


雷顿教授与不可思议之镇

レイトン教授と不思议な町

推荐度 8

◆Level-5◆AVG◆2007年2月15日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



Level-5为NDS打造的一款原创解谜大作。游戏讲述了雷顿教授与少年卢克前往一座小镇调查遗产的故事，通过不断地解开镇上居民们给出的难题，玩家可以一步步揭开事件的真相。游戏中有着众多高质量的谜题，谜题全部取自解谜大师多湖辉所著的《头的体操》，玩家还可以通过Wi-Fi网络来下载新的谜题。游戏过程中穿插着众多精美的动画，并且还有日本的当红明星和声优来为游戏配音，厂商可谓下尽血本。

宿命传说2

テイルズ オブ デスティニー2

推荐度



◆NBGI◆RPG◆2007年2月15日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边

本作移植自PS2版的同名作品，是《宿命传说》的正统续作。游戏的移植度非常高，在画面上保持了PS2版的高水准，而且读盘时间也非常快。游戏的战斗采用了TT-LMBS系统，对玩家与同伴之间的配合有着比较高的要求，如果配合得当就可以打出爽快的连击。PSP版角色发动秘奥义时的特写画面全部经过了重新制作，看上去更加精美。另外，游戏还加入了画廊模式供玩家随时欣赏游戏中的精美设定图。



怪物猎人 携带版 2nd

モンスターハンターポータブル 2nd

推荐度



◆Capcom◆ACT◆2007年2月22日◆1～4人
◆4800日元◆15岁以上◆无对应周边

本作移植自PS2版的《怪物猎人2》，在与《MHP》相结合并加入众多新要素后，游戏在各个方面都有非常大的进步。作品的主题依旧是玩家扮演猎人狩猎各种怪物取得素材以做出强化自身的武具。猎人使用的武器种类方面加入了太刀、铳枪等新类型令玩家的选择面更广。系统方面加入了大幅度缩短换区读盘时间的“地图预读”功能，保证了游戏的流畅度。通过无线网络与同伴一起挑战强大的怪物是游戏的精髓所在。



斯巴达300勇士 荣耀征程

300：March to Glory

推荐度 7

◆Warner Bros.IE◆ACT◆2007年2月27日◆1人
◆39.99美元◆13岁以上◆无对应周边

本作是以同名电影为蓝本所改编的游戏，讲述了斯巴达王率领300名斯巴达勇士阻止外族入侵希腊的传奇故事。游戏的故事模式以对抗人多势众的波斯军队为中心，其中穿插了新颖的阵列行军模式以及大量紧张刺激的BOSS战，这些都忠实还原了电影原作中的精彩片段。在战斗中玩家除了要面对普通波斯士兵外，还要对抗波斯军队所驱使的来势汹汹的野兽军团，其中包括破坏力惊人的波斯战象。



光辉圣约

ルミナスアーク

推荐度 7

◆MMV◆S・RPG◆2007年2月28日◆1－2人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是NDS上首款原创幻想类S・RPG，以中世纪欧洲为原型创造了与“魔女狩猎”事件相似的游戏背景，故事围绕统治着世界的光之教团与率领魔物破坏人们安宁生活的魔女之间展开。本作采用了冒险类行动模式与战棋类战斗模式相结合的方式，玩法独特却又能让游戏的流程显得简洁明了，即使是不熟悉此类游戏的玩家也能轻松上手。游戏风格清新，只是中间略显拖沓的剧情让人稍有些遗憾。

超级机器人大战W

スーパーロボット大战W

推荐度 9

◆Banpresto◆S·RPG◆2007年3月1日◆1人
◆5800日元◆全年龄◆无对应周边



首次登陆NDS的《机战》作品，玩法上并无太大改变。新加入了《高达SEED ASTRAY》等几部作品，并以新颖的上、下部衔接的剧情方式在NDS上展开令人热血沸腾的机器人大战。游戏沿用了《机战J》的引擎，游戏画面相比GBA而言有一定的进化，众多必杀技及机师特写的战斗动画更具迫力。由于采用了双屏幕画面表示，游戏中机体的资料和战斗地图被分别放在两个屏幕里显示，免去了频繁切换画面所带来的麻烦。

右脑达人 爽解！找碴博物馆2

右脳の达人 爽解！まちがいミュージアム2

推荐度 8

◆NBGI◆ETC◆2007年3月1日◆1～4人
◆3800日元◆全年龄◆无对应周边



Namco旗下的人气休闲游戏《找碴博物馆》的续作。游戏的主要玩法还是大家所熟悉的"找碴"，玩家要从NDS上下屏的两张图片中找出不同点，玩法简单但乐趣十足。本作中收录的图片十分丰富，并且和前作无一重复，其中有不少来自于Namco旗下的其他著名游戏，让玩家们感觉十分亲切。本作的"爽解模式"分为触控笔、按键、麦克风以及综合四大类，与NDS机能的紧密结合带给了玩家们新鲜的"找碴"乐趣。

火爆狂飚 统治者

Burnout Dominator

推荐度 9

◆EA◆RAC◆2007年3月6日◆1～6人
◆39.99美元◆10岁以上◆无对应周边

作为"《火爆狂飚》系列"的正统续作，本作同时登陆了PSP等多个平台。游戏在贯彻了系列火爆风格的同时，还加入了许多新的要素，除了有新赛道和新车辆外，单人模式里新增的几个模式也使游戏玩法更为丰富。如果你不喜欢一个人默默完成收集要素，PSP版的本作还能通过无线联机支持最大6人的通信对战，和朋友们同场竞速、互相追撞，那种时刻神经紧绷的感觉是和CPU比赛时体验不到的。

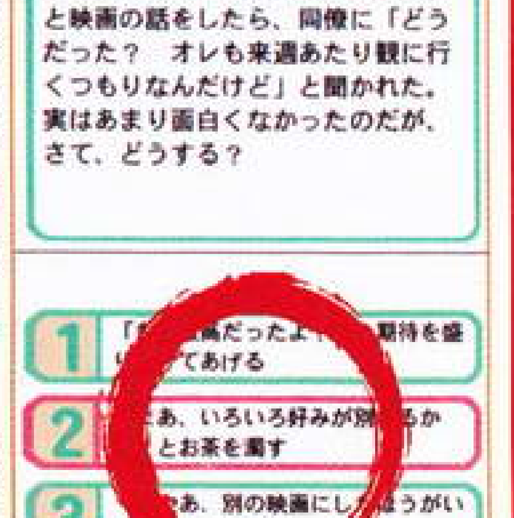


大人力检定

大人力检定

推荐度 5

◆Konami◆ETC◆2007年3月8日◆1～4人
◆3800日元◆15岁以上◆无对应周边



本作是一款社会常识教育软件，为玩家讲述在公司、家庭以及各种社会场合下的为人处事方式。软件里具体有"生意篇"、"礼仪篇"、"恋爱篇"、"知识篇"、"私人篇"五部分，为玩家准备了三选一和四选一的题目，玩家要根据上屏的问题用触控笔在下屏选出最为得体的答案。除了认识到行为对错外，系统还会给出该行为的得体理由。通过本作，玩家可考察自己的社会适应度，把不当的行为习惯统统改正。

哆拉A梦 野比太的新魔界大冒险

ドラえもん のび太の新魔界大冒险

推荐度 5

◆SEGA◆TAB◆2007年3月8日◆1～2人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是以剧场版情节为蓝本而制作的卡片对战游戏，包括了动画中的各位人物和各种经典道具。游戏的玩法和其他卡片对战游戏类似，玩家可以召唤魔物作为自己的军队，或是使用魔法来辅助战斗，还可以使用人物必杀技来获得特殊的效果，最终将对手的体力削减为0从而击败对手。本作还支持Wi-Fi网络，不仅可以与各地高手展开对决，还能够获得在单机游戏中无法得到的卡片。

圣剑传说 玛娜英雄

圣剑传说 ヒーローズ オブ マナ

推荐度 7

◆Square Enix◆RTS◆2007年3月8日◆1～2人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是"《圣剑传说》系列"在NDS平台上的一款外传性质的即时战略类游戏。游戏的舞台设定在《圣剑传说3》的19年前，讲述了强大的比丹王国如何破灭的故事。在游戏过程中，玩家通过采集资源，可以召唤出攻击、辅助、回复三种不同类型的怪物，以帮助英雄们进行进攻。另外，系列中经典的精灵召唤系统也依然存在，当玩家在剧情模式中发展到一定程度时就可以召唤出足以扭转败局的强力召唤兽。

使命召唤 胜利之路

Call of Duty: Roads to Victory

推荐度 8

◆Activision◆FPS◆2007年3月13日◆1～6人
◆39.99美元◆13岁以上◆无对应周边

本作是"《使命召唤》系列"首次登陆PSP平台的作品，并且是一款经过全新设计的第一人称视点射击游戏。游戏中玩家要分别操纵美军82空降师步兵、加拿大第一军的狙击手以及英国空降兵突击队士兵转战在各个著名战役中，每个角色都拥有各自不同的任务关卡和剧情。任务类型包括有步兵战、巷战、狙击战以及空降敌后，总之所有在《使命召唤》历代作品中能见到的任务类型都能在本作中找到。



Konami街机合集

コナミ アーケード コレクション

推荐度 8

◆Konami◆ETC◆2007年3月15日◆1～2人
◆3980日元◆全年龄◆无对应周边



本作是Konami以往街机游戏的复刻版合集，其中包括了《魂斗罗》、《绿色兵团》、《兵蜂》、《功夫》、《马戏团》等15款能让老玩家感动不已的街机游戏。游戏完全保留了原版游戏的画面效果和手感，能给玩家原汁原味的体验。本作中每个游戏都可以自由设定难度、操作和显示方式等，并且提供了攻略、高手录像供玩家查看，玩家也可以录制自己的录像与好友分享。两人一起游戏的乐趣更是让人感觉回到了街机厅一样。

文字解谜大辞典DS

ことばのPUZ もじぴったんDS

推荐度 7

◆NBGI◆PUZ◆2007年3月15日◆1－2人
◆2800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是系列出货量高达50万的文字解谜类游戏的NDS版。玩法是把日语假名排列到格子里，让连接在一起的假名组成单词。如果能形成多个单词，还会产生连锁。游戏共为玩家准备了400个以上的关卡，收录的词条多达10万个，相当于两本辞典的量，因此玩家能够想到的词汇都能被系统辨别。另一方面，玩家还能在无意中组出自己所不认识的单词，拓展自己的词汇量。对于成功组出的单词，以后就可以自由查看词义。

心跳回忆女生版 初恋

ときめきメモリアル Girl's Side 1st Love

推荐度 8

◆Konami◆AVG◆2007年3月15日◆1人
◆4980日元◆12岁以上◆无对应周边

人气恋爱游戏"《心跳回忆》系列"的旁系作品，本作移植自PS2版的第一作。在游戏中玩家要追求的不是可爱的女孩，而是性格各异的帅气男生。游戏的主要玩法和传统的"男生版"没有太大区别，玩家需要在3年的高中生活中不断提高自己的各项能力，并与男生们接触，最后获得他们的"芳心"。游戏需要将NDS立起来玩，并且对应全程触摸操作。虽然在画面表现上不如PS2版，但新加入的人物和剧情弥补了这个不足。





游戏王对战怪兽 世界锦标赛2007

游戏王デュエルモンスターズ WORLD CHAMPIONSHIP 2007

推荐度 7

◆Konami◆TAB◆2007年3月15日◆1－2人
◆4980日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是2007年官方举办的游戏王世界大会的官方软件，与前作一样，游戏利用了双屏的特点，将游戏特有的召唤画面进行大幅度强化。同时对应Wi-Fi机能让《游戏王》爱好者之间更方便地进行模拟对战。作为系列最新作，本作中收录的卡片总数一共有1600枚，并且本作还支持与《游戏王 对战怪兽GX 精灵召唤师》之间进行联动。另外，主角的性别、发型、服装等都可以自由作成，体现玩家与众不同之处。

幸存少年 迷失蔚蓝2

サバイバルキッズ LOST in BLUE 2

推荐度 8

◆Konami◆AVG◆2007年3月15日◆1－4人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是一款以孤岛求生为主题的游戏，玩家要扮演遇难的男女主人公，在小岛上通过努力存活下来。游戏中，玩家必须时刻留意人物的HP、体力、满腹度及水分四个要素的消耗情况，并且及时地通过睡眠、进食等手段进行恢复。收集材料制作各种工具也是必不可少的。和前作不同，本作初始即可在男女两名主人公之中进行选择，由于体质的差异，两名角色的流程也会发生变化。系列传统的多结局设定也在本作中被保留下来。

冲破火网 黑鹰

After Burner：Black Falcon

推荐度 7

◆SEGA◆STG◆2007年3月20日◆1～4人
◆29.99美元◆12岁以上◆无对应周边

本作是由SEGA公司于1958年在街机上推出的著名空战射击游戏品牌——"《冲破火网》系列"的最新作。游戏的画面由全3D表示，机体的建模都经过了重新绘制，结合PSP机能很好地再现了战斗机在空中相互角逐的激烈场面。游戏收录的飞机种类多达15种，全部都由原厂授权，以最真实的姿态在游戏中还原，另外游戏还提供了丰富的武装与涂装编辑系统，让玩家改造出能发挥自己的个性和想象力的机体。



龙珠Z 真武道会2

Dragon Ball Z：Shin Budokai 2

推荐度 8

◆Atari◆ACT◆2007年3月20日◆1～2人
◆39.99美元◆12岁以上◆无对应周边

本作是人气动漫"《龙珠Z》系列"登陆PSP平台的第二弹，作为游戏一大特色的卡通渲染风格继续得以沿用，鸟山明笔下的角色得到忠实还原，使玩家在玩游戏的时候就有如看动画一般。本作在保留了前作18名可使用角色的基础上，又新增了不少新角色和旧角色的新形态，使游戏的角色阵容达到了26名之多。另外这次游戏的主线流程部分采用了原创故事，并以特兰克斯的视角展开，让FANS可以了解到本篇以外的剧情。



忍者神龟

TMNT

推荐度 5

◆Ubisoft◆ACT◆2007年3月20日◆1人
◆39.99美元◆10岁以上◆无对应周边

本作改编自2007年的同名电影，大家熟悉的忍者神龟们以大脑袋瘦身子的小萝卜头似的形象登场冒险。游戏中，行进和战斗不仅被分开，而且操作也完全不同。行进时要按照提示跳来跳去，中后期不少场景还很考验玩家的判断力和反应；战斗则是在固定的场景里和敌人们周旋并开战，不过经常会出现"打着打着就偏离了目标"的情况。如果一套连击下来没把敌人打死，还可以根据提示来追打倒在地上的对手。



忍者神龟

TMNT

推荐度 5

◆Ubisoft◆ACT◆2007年3月20日◆1人
◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边



根据《忍者神龟》2007年电影版改编的NDS游戏。游戏中，玩家就要操作这些面临"成长的烦恼"的忍者神龟们，继续同犯罪分子战斗。游戏分行进和战斗两个部分，行进时，玩家要根据画面上的提示来前进，前进中还可能面临分支，不少地方反应稍慢还可能挂掉；战斗时则是被圈在固定场景里和敌人们周旋战斗，战斗包括普通攻击、重攻击、援护攻击以及类似QTE的追加攻击等。此外，每关还有字母、头像等收集要素。

益智之迷 战神的挑战

Puzzle Quest：Challenge of the Warlords

推荐度 7

◆D3 Publisher◆PUZ◆2007年3月20日◆1人
◆29.99美元◆10岁以上◆无对应周边

本作是一款极具创意的解谜益智类游戏，游戏的玩法和《动物管理员》类似，玩家要与对手在一个8×8的区域以消方块的方式进行战斗，只要把同颜色的珠子连起来，便能使方块消去，并对敌人造成伤害。游戏另一个卖点是在简单的消方块的基础上融入了RPG要素，玩家控制的角色可以在城镇中活动，进行打听情报、接受任务和购买防具等活动，战斗结束后还可获得经验值来提升自己的等级。



益智之迷 战神的挑战！

Puzzle Quest：Challenge of the Warlords

推荐度 7

◆D3 Publisher◆PUZ◆2007年3月20日◆1人
◆19.99美元◆全年龄◆无对应周边

本作同时推出了PSP和NDS两个版本，游戏的玩法主要以方块对战为主，只要移动相同颜色的三个方块使它们连成一线，就能将方块消除。本作还加入了对战与任务的要素，并且角色还存在等级和金钱的概念，非常具有RPG的风格。NDS版的不同之处就在于本作把战斗画面分为双屏显示，上屏表示人物状态，下屏表示战斗画面，方块战斗在触摸屏进行，使用触控笔来移动方块可以实现更为快捷和直观的操作。



全能赛车2 火线追击

Full Auto 2：Battlelines

推荐度 7

◆SEGA◆ACT◆2007年3月20日◆1人
◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边

本作是一款火爆的赛车游戏，游戏的最大特色在于赛车上能加装各种武器，玩家要驾驶武装赛车展开紧张刺激的街头大追击。当玩家驾车发现敌对车辆的话，便可以用机枪或导弹对之展开攻击。本作任务数量繁多，而且任务的发展方向是采用多条路线模式，玩家在完成一个任务后，可以随意选择其他不同类型的任务。游戏中可选择25种不同车型的赛车，并且还能依个人口味对车辆进行随意改装。



蜡笔小新DS 呼风唤雨 涂鸦大作战！

クレヨンしんちゃんDS 嵐を呼ぶ ぬってクレョ～ン大作戦！

推荐度 8

◆Banpresto◆ACT◆2007年3月21日◆1～5人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边

《蜡笔小新》在NDS上的首款作品，GBA版两作的高水准及轻松风格在本作中亦得以延续。游戏共有8大关卡，除了序章和最终章，其余6章都以经典童话名著为蓝本进行了恶搞修改，而动画中的主要角色们都会在游戏中悉数登场。小新的变身设定也有保留，包括隐藏变身动感超人在内共有8种。游戏进行中，有相当多的地方需要用触控笔涂绘涂鸦界面来解谜。除了正篇，游戏还有5款支持5人联机的迷你游戏。



龙珠Z 遥远的悟空传说

ドラゴンボールZ 遥かなる悟空传说

推荐度 7

◆Bandai◆RPG◆2007年3月21日◆1~4人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是以经典动画《龙珠Z》为蓝本制作的卡片RPG游戏，也是FC上一系列《龙珠》卡片游戏的续作。玩家需要使用一种名为“能量卡”的卡片进行战斗或者移动。游戏中共登场了300多张战斗卡片，分为斗、气、锻、人、使、隐、返、Z这八种不同的类别。玩家在获得Z卡片后，可以随意切换成其他种类的卡片。此外，合理地运用游戏中的三种效果不同的卡片连携，可以使用出威力巨大的连携攻击。

三国志VIII

三国志Ⅷ

推荐度 7

◆Koei◆SLG◆2007年3月21日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边

系列第8作的PSP版。游戏中登场武将达到711名，玩家可以从55个不同时代的剧本开始游戏。和7代一样，本作也可以在三国乱世中扮演君主以外的其他角色，共有8种身分供玩家选择。游戏中，玩家需要合理利用属下的技能和专长来战斗、从事日常生产并进行奖赏，这样能增加武将的忠诚度。游戏也很强调人际关系，朋友多可以让自己的事业一帆风顺。而任何一个势力过于强大时，会遭致其他势力的结盟讨伐。



炸弹人大陆 携带版

ボンバーマンランド ポータブル

推荐度 7

◆Hudson◆ACT◆2007年3月21日◆1~4人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边

本作以PS2上的《炸弹人大陆3》为基础制作，是“《炸弹人大陆》系列”首款登陆PSP的作品。游戏中的炸弹人大陆被炸成了四个部分，玩家要在四块分离的大陆上通过玩各种各样的迷你游戏来将大陆复原。本作中收录了多达50款轻松有趣的迷你游戏，在完成游戏后还可以用游戏中获得的点数购买各种道具为主角换装。除此之外，玩家还可以用传统的“炸弹人”模式与朋友联机对战，尽享4人同乐的乐趣。



炸弹人物语DS

ボンバーマン ストーリーDS

推荐度 7

◆Hudson◆A・RPG◆2007年3月21日◆1~8人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



以“《炸弹人》系列”传统玩法进行的A·RPG游戏。玩家要以五个风格完全不同的星球为舞台发展故事，不断地解开各种谜题并且进行激烈的战斗，最终粉碎敌人邪恶的阴谋。随着剧情的深入，玩家可以获得多种不同特性的炸弹，某些场景中的谜题需要使用这些特殊的炸弹才能解开。除了剧情模式之外，游戏还附加了一个经典的传统对战模式，通过Wi-Fi无线网络，可以实现最多8人同屏作战。

噗哟噗哟

ぷよぷよ!

推荐度 8

◆SEGA◆PUZ◆2007年3月21日◆1~4人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边

SEGA招牌方块游戏系列的新作。本作依然以“消除”为中心系统，玩家只要把四个或四个以上的同色气泡以任意形态连接在一起，这些气泡就会消除。消除后，上方的气泡会因为重力下落填补原先的位置，如果再次形成四色相连就会发生连锁消除，形成连锁消除能强制给对手送去干扰气泡……以此类推，连锁消除的次数越多，干扰气泡的数量越大，甚至可以秒杀对手。本作模式多达12种，所有模式都支持4人对战。



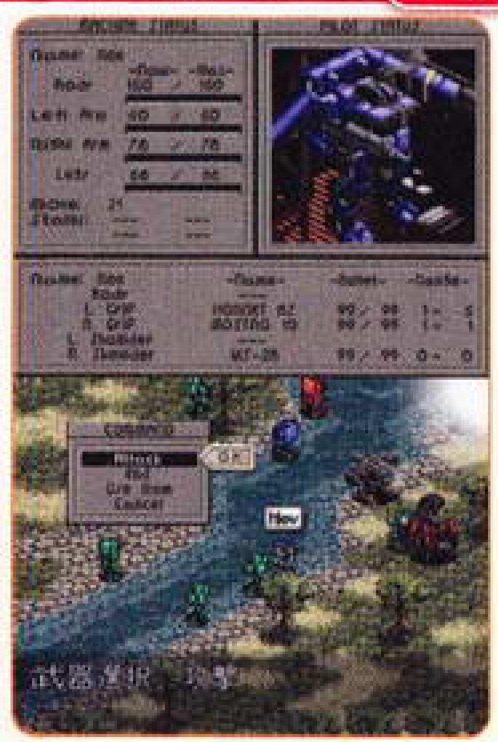
前线任务 1st

フロントミッション ザ・ファースト

推荐度 8

◆Square Enix◆S・RPG◆2007年3月22日◆1人
◆4800日元◆12岁以上◆无对应周边

“《前线任务》系列”是Square Enix旗下的一个知名战棋系列，本作移植自其初代作品的PS版。在游戏中，玩家必须操纵大型机器人来进行战斗，机体的组装和机师的培养十分有意思。游戏的故事非常厚重，主人公为了解救自己的女友，被卷入了一场巨大的阴谋之中。本作除了收录了最早的SFC版中的O.C.U.路线外，还收录了PS版中新加的U.S.N路线，使得玩家对故事有了更加深刻的了解。



VR网球3

Virtua Tennis 3

推荐度 8

◆SEGA◆SPG◆2007年3月26日◆1~4人
◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边

“《VR网球》系列”是世嘉公司所推出人气网球游戏，本作是街机平台同名作品的移植版，游戏中玩家所使用的各网球球员都是以实名登场的，其中包括我们熟悉费德勒、纳达尔、莎拉波娃等世界级选手，总数多达20名。除了基本的比赛模式，本作的世界巡回赛模式也是一大卖点，在这里玩家要创建属于自己的原创选手，然后通过不断地训练与比赛，将他培养成为世界级的网球选手，非常具有挑战性。



进一步成人英语锻炼DS

英语が苦手な大人のDSトレーニング もっとえいご漬け

推荐度 4

◆Nintendo◆ETC◆2007年3月29日◆1人
◆3800日元◆全年龄◆无对应周边

广受好评的《成人英语锻炼DS》的续作，和前作有所区别的是，本作更加强调对英语的实践运用。游戏共收录400句以上的日常对话，涉及日常生活中的27个领域，并有七个难度等待玩家挑战。借助NDS的触控机能，玩家可以在触摸屏上书写字母直接答题。系统自带的语音系统会对陌生单词给予指导，纠正用户的不规范发音。如果你对枯燥的学习感到厌烦，也可以借助附带的英语迷你游戏放松放松。



数码暴龙物语 阳光·月光

デジモンストーリー サンバースト・ムーンライト

推荐度 7

◆Bandai◆RPG◆2007年3月29日◆1～2人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是以《数码暴龙》为题材的RPG游戏最新作。和《口袋妖怪》类似，游戏的情节围绕数码暴龙展开，而内容主要也是收集和培养各种数码暴龙。本作分为《阳光》和《月光》两个版本发售，各自拥有不同的故事情节，也有每个版本独有的数码暴龙。本作登场的数码暴龙数量比前作增加了150只，总共有400只数码暴龙登场。游戏的两个版本间可以实现通信交换和对战，通过Wi-Fi网络连接也能实现世界范围内的对战。

DJ Max 携带版2

DJ Max Portable 2

推荐度 8

◆Pentavision◆MUG◆2007年3月30日◆1～2人
◆49.99美元◆全年龄◆无对应周边

知名韩国音乐网游的PSP版续作。和初代全部移植自网游版的音乐不同，本作的大部分音乐都是原创的。FEVER是本作中新加入的系统，只要在演奏中达成一定的分数即可进入连击数翻倍的特殊模式。海量的隐藏收集要素也让本作的游戏时间成倍上涨，包括壁纸、OST、新的音符与面板等等。另外，本作可以在专门的模式下与前作的UMD进行联动，使用二代中的系统来演奏一代中的经典曲目。



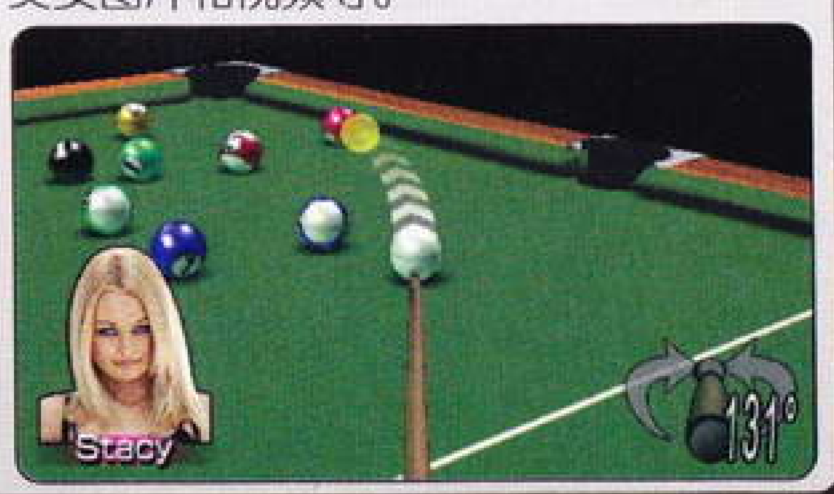
狂野口袋撞球

Pocket Pool

推荐度 7

◆Conspiracy◆SPG◆2007年3月30日◆1～2人
◆29.99欧元◆16岁以上◆无对应周边

本作是一款融合了台球和美女两大要素的台球游戏。游戏的人物全部为真人，各种风格的台球美女是本作的一大亮点，对于某些玩家来说也有一定的吸引力。游戏的模式很丰富，包括9球、8球、黑杰克、斯诺克等各种模式以及练习模式，共计18种。游戏的音乐还不错，台球桌的质感及台球本身的重量感做得也不错。除了丰富的游戏模式，游戏还有丰富的收集要素，包括各种球桌、球杆、台球以及大量美女图片和视频等。



波斯王子 宿敌之剑

Prince of Persia: Rival Swords

推荐度 8

◆Ubisoft◆ACT◆2007年4月3日◆1人
◆39.99美元◆13岁以上◆无对应周边

本作是PS2版《波斯王子 王者无双》的移植版，故事背景和游戏方式延续了《王者无双》的风格和特点，实际内容方面则增加了联机对战模式和时间挑战模式。在故事模式中，王子主要以潜入战斗的方式来推进剧情流程的发展，以此来逐渐解开最后的谜题。游戏鼓励玩家利用地形来进行暗杀，巧妙利用周围复杂的环境靠近敌人便能轻松将其斩杀，整个暗杀过程是吸引玩家眼球的重要手段之一。



机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版

机动战士ガンダムSEED 连合VS. Z.A.F.T. PORTABLE

推荐度 9

◆NBGI◆ACT◆2007年4月5日◆1～4人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边

移植自PS2版同名游戏，在保留原作优秀手感和全部机体的前提下，又加入了可供单人消磨大量时间的任务模式。本作的基本玩法是操作机体在全3D的场景中配合僚机击倒对手，原作机体的自身性能、配置武器都得以充分再现，系统依然保持系列水准，并且还拥有大量隐藏技巧，其严谨程度堪与格斗游戏媲美。在任务模式里，玩家要扮演连合或扎夫特方的一名士兵，重温《SEED》动画的整个战史。



名侦探柯南 侦探力锻炼

名探偵コナン 探偵力トレーナー

推荐度 5

◆NBGI◆AVG◆2007年4月5日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边

本作是知名动漫《名侦探柯南》追随"脑锻炼"的风潮而推出的一款益智作品。在游戏中，阿笠博士发明了一个叫作"乱步计"的仪器，用它可以来测试玩家的侦探能力。



玩家要动脑筋去解开各种类型的谜题，从而锻炼判断力、分析力、集中力、记忆力和观察力等5项能力。本作中有着众多原作中的人物登场，不过和以往的动漫改编游戏不同的是，本作的游戏类型使得即使对原作不熟悉的玩家也能体会到游戏的乐趣。

实况力量职业棒球 携带版2

実況パワフルプロ野球ポータブル2

推荐度 7

◆Konami◆SPG◆2007年4月5日◆1～2人
◆4980日元◆全年龄◆无对应周边

秉承系列一贯传统，本作依然通过可爱的Q版造型人物诠释激烈的棒球比赛。游戏基本玩法是组建自己的棒球队与其他队对战，玩家要操作投手和击球手共同创造高分。本作拥有对战、育成、应援等八个模式，玩家可自由设定比赛规则，新手玩家也可通过观战模式熟悉本作系统。在应援模式下，玩家还能为选手制作原创应援曲目。游戏的另一大卖点就是以实名制的方式收录了当今世界上的大量著名棒球选手。



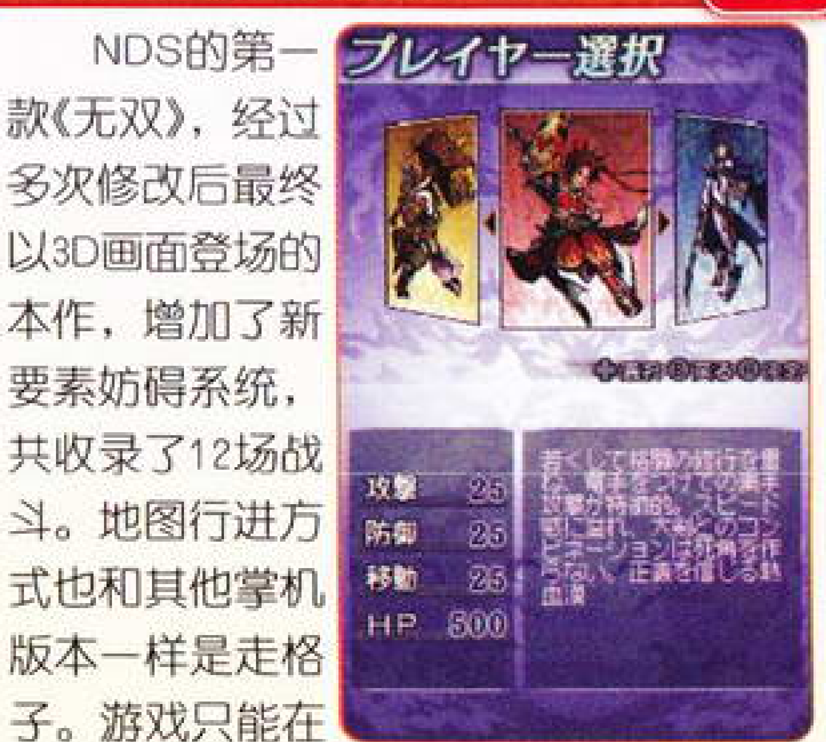
真·三国无双DS 斗士之战

真·三国无双DS ファイターズバトル

推荐度 4

◆Koei◆ACT◆2007年4月5日◆1～3人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边

NDS的第一款《无双》，经过多次修改后最终以3D画面登场的本作，增加了新要素妨碍系统，共收录了12场战斗。地图行进方式也和其他掌机版本一样是走格子。游戏只能在3名原创武将中选择一个，和电脑选择的另一个比谁打得快。本作没有死亡的设定，失败了只是从回归点复活。而众三国武将们则以卡片形式登场，收集到的武将卡可以用在游戏中把守据点和本阵。此外，游戏的按键布局也不同于以往的系列任何作品。



逆转裁判4

逆转裁判4

推荐度 9

◆Capcom◆AVG◆2007年4月12日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是"《逆转裁判》系列"的正统续作。游戏的故事发生在前作《逆转3》的7年后，主人公不再是大家所熟悉的成步堂龙一，而是新人王泥喜法介。游戏和系列前几作一样，仍然由调查部分和法庭部分所构成，法庭辩论时的紧张刺激在本作中得到了延续。游戏在画面和音效上都比以前的GBA版有了很大的提高，新加入的看破系统要求玩家在法庭上找出证人的不自然小动作，从而拆穿他们的谎言，使法庭部分变得更加刺激。

交响情人梦

のだめカンタービレ

推荐度 7

◆NBGI◆MUG◆2007年4月19日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



以音乐为题材的经典同名漫画改编作，原作也曾拍成过电视剧和动画，广受好评。玩家在本作要扮演一个原创人物——音乐杂志的新人记者，以野田惠所在音乐学校的学生们为对象进行采访。在采访过程中会遇到各种音乐相关事件，玩家可以用触控笔玩到指挥家游戏和简易版的《太鼓之达人》。除了主线剧情外，游戏还根据原作背景设置了整理野田惠房间、制作料理和逃离危险星球等三个迷你游戏。

莉兹的工作室 奥尔多鲁的炼金术士

リーズのアトリエ オルドールの炼金术士

推荐度 7

◆Gust◆RPG◆2007年4月19日◆1～2人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是首款登陆在NDS上的"《工作室》系列"正统作品。"《工作室》系列"的每一作都讲述了一个身为炼金术士的少女为了梦想而努力的故事，本作也不例外，虽然世界观和操作方法焕然一新，但作品仍然保留了系列的日常生活以及努力的元素。本作的主题是赚钱，身为一国公主的主角需要通过自身的努力赚取金钱偿还自己国家的债务。炼金的顿悟和冒险同伴的收集依然是本作中的重头。

最终幻想

ファイナルファンタジー

推荐度 8

◆Square Enix◆RPG◆2007年4月19日◆1人
◆3800日元◆全年龄◆无对应周边

本作是超人气RPG系列《FF》第一作的PSP重制版。故事讲述了4位光之战士利用水晶拯救世界的过程。PSP版的画面用最新的2D技术进行了完全重制，看上去极其精致。游戏保留了PS版的片头动画和GBA版的隐藏迷宫等要素，还追加了画廊模式和新的迷宫。在全新的"时之迷宫"中，玩家会被克扣下某种能力，并要根据要求解开各种谜题，可玩性十分高。本作对应日文和英文两种语言，可在游戏中随时切换。



桃太郎电铁DS 东京&日本

桃太郎电铁DS Tokyo&Japan

推荐度 7

◆Hudson◆TAB◆2007年4月26日◆1～3人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



作为日本著名的桌面游戏，本作的玩法与《大富翁》较为类似。本作利用NDS的独特机能，上屏幕用来显示游戏画面，下屏幕则用来显示地图等各种辅助讯息，方便查询各种游戏资料。玩家在游戏中搭乘电铁，以掷骰子的方式朝设定好的目的地前进，第一个到达目的地的选手可以获得援助金，而距离目标最远的选手则会受到穷神的纠缠。游戏以投资、购买车站等手段为主要赚钱途径，结算日时总资产多的一方即为胜者。

最终幻想XII 亡灵之翼

ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウィング

推荐度 8

◆Square Enix◆RPG◆2007年4月26日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是《最终幻想XII》的后续作品。除了装备、升级、技能等RPG要素外，游戏的玩法更偏向于即时战略游戏。玩家可以使用触控笔同时对多名作战单位下达命令，并通过从召唤阵中召唤召唤兽来进行战斗。游戏的主人公依然是梦想成为空贼的梵，而冒险的舞台则改成了伊瓦利斯上空的浮游大陆雷姆雷斯，巴尔弗雷、艾雪等《FF XII》中的角色也会陆续登场。每个角色都有多种专属技能，在战斗中能够起到很好的辅助作用。

嘭嘭方块DS

パネルでポンDS

推荐度 7

◆Nintendo◆PUZ◆2007年4月26日◆1～4人
◆3800日元◆全年龄◆无对应周边

SFC时代任天堂经典方块游戏的NDS重制版，以触摸操作方式来玩，玩时需将机器竖起来。本作的规则和原作相同，即方块只能左右移动，当横行或竖列出现三个及三个以上相同的方块时，相同的方块就会消除。当消除数大于3时会有额外奖励，消除一次后再次消除就会形成连锁消除。游戏的单人模式非常丰富，包括各种闯关模式、挑战模式及解谜模式。除了单人游戏，本作还支持最多4人的联机对战。



蜘蛛侠3

Spider-Man 3

推荐度 6

◆Activision◆ACT◆2007年5月4日◆1人
◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边



根据同名电影改编而成的一款横版过关动作游戏，操作方式主要以触摸为主，玩家需要操纵蜘蛛侠来进行闯关，按照地图中的各项提示来完成一个又一个的任务，直到顺利通过关卡。除了主要任务外，任务关卡中还会有若干分支任务，任务内容上包括有消灭关卡内的敌人或营救伤员。同名电影中登场的反面角色都会以BOSS的身分出现在游戏中。关卡之间没有CG过场，取而代之的是动态图片。

最终幻想战略版 狮子战争

ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争

推荐度 9

◆Sqaure Enix◆S·RPG◆2007年5月10日◆1~2人
◆4800日元◆12岁以上◆无对应周边

本作是为纪念《FFT》诞生10周年而在PSP上发售的一款复刻作品，在原作的基础上优化了画面并加入精美的OP和大量的过场CG，崭新的职业和新增的人气角色亦为游戏添色不少。针对PSP的特性，游戏画面变为16:9，视野变得更加开阔。游戏延续了系列一贯的严谨、华丽、有趣、内涵丰富等优点，再加上出色的游戏系统以及战略性使它无愧于S·RPG中王者的称号。不过特技发动中出现的莫明拖慢现象让人难以理解。



改造节奏大战 龙剑战记

カスタムビートバトル ドラグレイド

推荐度 6

◆Banpresto◆A·RPG◆2007年5月17日◆1~2人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是一款NDS平台上的原创游戏，游戏在格斗的基础上融入剧情、人物等级、技能卡片等RPG要素。本作最大的特色是玩家可以在游戏中随意编辑一段音乐作为自己的必杀技，在对战时按照音乐的节奏来按键就能用出华丽的连技。同时卡片也是战斗中不可缺少的部分，通过卡片能够发动各种特殊效果。通过无线联机或Wi-Fi网络连接时，玩家可以和其他玩家对战或是交换卡片以及自己制作的音乐必杀技。

燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团2

燃えろ！熱血リズム魂 押忍！闘え！応援団2

推荐度 9

◆Nintendo◆MUG◆2007年5月17日◆日版◆1~4人
◆4800日元◆全年龄◆对应NDS振动卡



人气热血音乐游戏《应援团》的续作。游戏在操作方法上与一代没有发生太大的变化，玩家要根据音乐节拍，按照顺序使用触控笔点击或拖拽屏幕上出现的音符。本作的曲目数量达到了19首，其中包括有TV版《电车男》片尾曲等高人气流行音乐。剧情部分依然是《应援团》的亮点，前作的一些角色也会在本作中以漫画的形式再次登场。游戏多人模式的对战人数增加到了4名，且加入了对振动卡周边的支持。

加勒比海盗 世界尽头

Pirates of the Caribbean: At World's End

推荐度 8

◆Disney◆ACT◆2007年5月22日◆1人
◆29.99美元◆13岁以上◆无对应周边

本作改编自同名电影，游戏主角是传奇海盗杰克·斯派罗，系统和操作方面则依旧继承了前作风格。在冒险过程中，杰克可以使用刀剑等武器来与敌人进行近身搏斗，同时还能使用威力惊人的副武器来远程打击敌人。本作拥有一个连锁速杀系统，每当玩家达到特定地点时便会自动触发这个系统。另外，隐藏要素的收集也是本作的重要环节之一，物品的收集工作可以反复在各关卡内进行。



BLEACH 灵魂升温4

BLEACH ～ヒート・ザ・ソウル4～

推荐度 7

◆SCEJ◆FTG◆2006年5月24日◆1人
◆4980日元◆全年龄◆无对应周边

本作是以人气漫画作品《死神》为题材的PSP对战游戏第四作，游戏继承了前几作的系统与战斗模式。本作的剧情也延续了原作中黑崎一护等人回到现世后，与假面军团以及破面集团之间展开激烈战斗的故事。游戏的战斗画面依然令人称道，角色华丽的万解技加上紧张感十足的战斗音乐能让玩家完全感受到原作的热血风格。本作中可使用的角色增加到了45人之多，战斗中大幅简化的连招系统让新手玩家也能轻松上手。



触摸侦探 小泽里奈 第2又1/2季

おさわり探偵 小沢里奈 シーズン2 1/2 里奈は見た！いや見てない

推荐度 7

◆Success◆AVG◆2007年5月24日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是一款以探索为主、推理为辅的解谜类侦探游戏。故事主线共有5大章节，基本操作可通过触控笔或十字键控制主人公里奈的移动。里奈需要根据关键角色的提示找到线索道具以解开各式谜题。对于一些比较复杂的谜题，有可能用到多数道具，并要求玩家对这些道具合理地组合使用。游戏的画面风格和角色台词充满灰色幽默，剧情上则较为童稚。本作解谜相当有难度，不看攻略的情况下得耗费大量时间才能通关。

星神

HOSHIGAMI

推荐度 7

◆ASNetworks◆S・RPG◆2007年5月24日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作移植至PS末期的同名作品，鉴于原作的难度偏高，NDS版提供了三个难度等级可供选择。游戏拥有独特的“RAP．GAUGE”行动槽，角色采取任何一种行动都会消耗行动槽，只要计算得当，角色可在一回合内进行充分的行动，令战略性大幅提升。此外，系统中的“连协攻击”也很有魅力——除了能对目标造成极大伤害外，还有一定几率夺取对方的物品。游戏开篇时就提供有练级场所，让玩家能顺利将游戏进行下去。

压缩空间

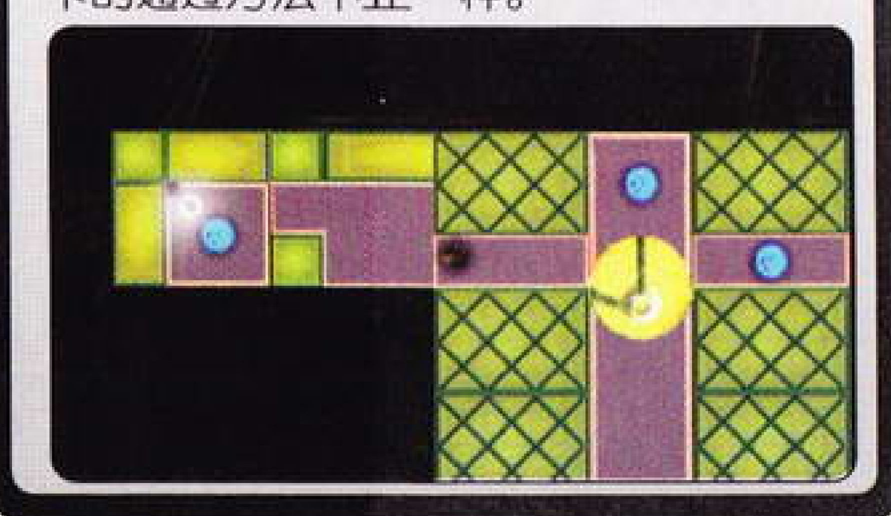
Crush

推荐度 8



◆SEGA◆PUZ◆2007年5月25日◆1人
◆24.99欧元◆全年龄◆无对应周边

世嘉推出的这款异类解谜益智游戏或许在艺术风格比较常见，但它的玩法绝对新颖。游戏的主要玩法就是运用主人公的空间压缩能力灵活地在2D与3D间进行切换以获得过关所需要的各色圆球。每个关卡中设置有原画等收集要素，要想得到的话需要玩家花费更多的心思。随着游戏的深入，难度会逐渐增大，有时候玩家会受到传统思维的影响而陷入窘况之中，此时可以多发挥一下异想天开的创意，毕竟关卡的通过方法不止一种。



扣杀球场3

Smash Court Tennis 3

推荐度 7

◆NBGI◆SPG◆2007年5月31日◆1～4人
◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边

本作是硬派网球游戏"《扣杀球场》系列"的最新作，和其他同类型游戏相比，这个系列的操作要求要更为严谨一些。游戏中对每种击球方法都作出了严格的划分，一个键位对应一种击球，并且四种击球方式都有不同的用法，玩家只有熟练掌握每一种技巧才能使自己在球场上立于不败之地。此外本作还收录了丰富的游戏模式，除了一般的比赛模式外，有趣的迷你游戏模式也值得一玩，玩家可以在紧张的比赛之余得到充分放松。



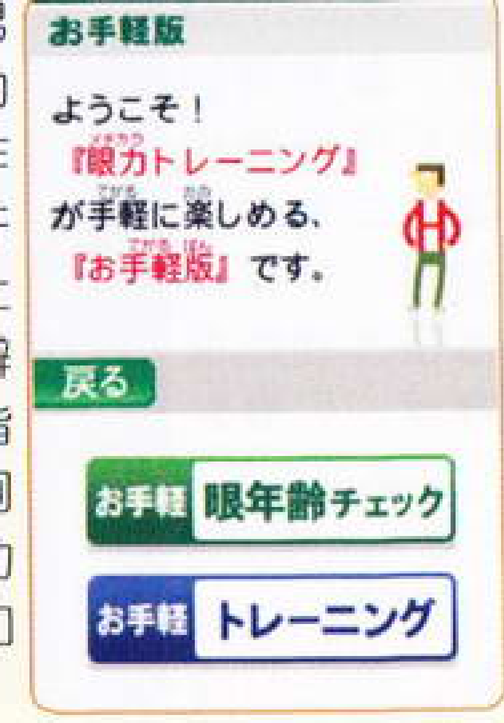
实践锻炼眼力 眼力锻炼DS

见る力を実践で鍛える DS眼力トレーニング

推荐度 6

◆Nintendo◆ETC◆2007年5月31日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边

由石垣尚男教授监制的眼力锻炼软件。本作中的眼力训练并不是通常意义上对静止物体的辨认能力，而是指动态视力、瞬间视力、眼球运动力、周边视野和眼手协作能力。



该软件通过"每日训练"、"眼年龄测试"、"特别训练"、"分类专门训练"和"放松眼睛"五种模式渐渐提高用户对眼睛的运用力。这些训练里包含了瞬间记忆、棒球、桌球、拳击等小游戏，每项游戏的结果都能反映出当前眼力的不足之处。

劲舞团 携带版

It's Time For Audition Portable

推荐度 6

◆T3◆MUG◆2007年6月4日◆1～6人
◆49.99美元◆全年龄◆无对应周边

随着网游改编掌机游戏《DJ Max 携带版2》带来的掌上音乐游戏热潮，另一款热门网络音乐游戏《劲舞团》也被搬上了PSP平台。本作以随时随地都能享受简单按键带来热舞激情为卖点，继承了网游版《劲舞团》的游戏方式，玩家只需在限定时间内正确输入条框内的按键，然后抓准时机按下下槽的闪光球确定即可。不过，同样作为动感音乐游戏，本作不论是画面还是玩法都比其他同类游戏稍逊一筹。



股票交易师 瞬

株トレーダー瞬

推荐度 7

◆Capcom◆AVG◆2007年6月7日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边

股票题材的AVG游戏，本作虽并不是一款炒股学习软件，但包含股票相关的大量知识。玩家要扮演被称为"股市魔术师"的炒股专家相场一平之子相场瞬，去调查父亲的神秘失踪并继承炒股事业。在跟随父亲的徒弟学习炒股的过程中，渐渐掌握炒股技巧的瞬会遇到充满个性的各种对手，以限定金额在规定时间里买取股票所获得的利润来一较高下。对决时除了通常的买进卖出，还可以使用充满魄力的必杀技。

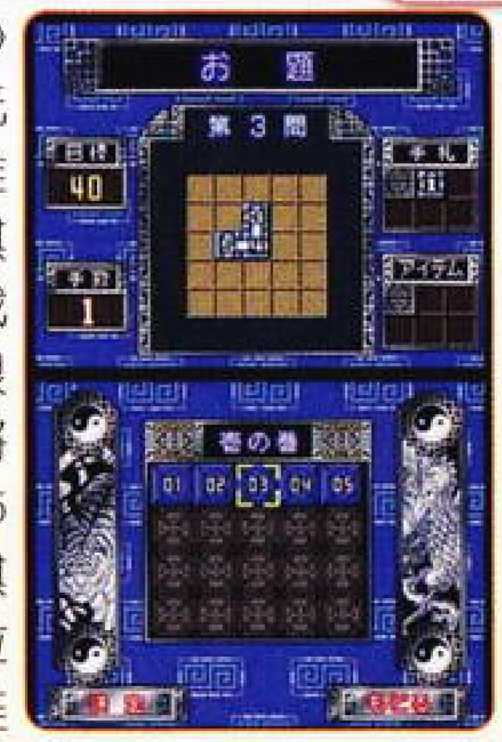


数阵对战

数阵タイセン

推荐度 7

◆Nintendo◆PUZ◆2007年6月7日◆1～4人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



《数阵对战》是一款考验玩家们逻辑思维能力的对局棋类游戏。游戏的基本规则很简单，只要将写有数字1至5的数札放置在棋盘的特定位置，使它们连成"同数"或者"数列"就可以得到一定的分数，连接成包围结构或者是完全连接的结构也可以获得一定的分数。最后只要放满棋盘时取得的分数比对手多即告胜利。除此之外，游戏还加入了道具系统，利用这些道具，玩家可以组合出多种不同的战术变化。

最终幻想II

ファイナルファンタジーII

推荐度 8

◆Square Enix◆RPG◆2007年6月7日◆1人
◆3800日元◆全年龄◆无对应周边

《FF》第二作的PSP重制版。游戏采用了与PSP版前作一样的画面风格，精致的2D画面看上去非常舒服。游戏讲述了一群在侵略战争中家破人亡的年轻人与帝国抗战的故事。游戏的系统比较特别，玩家在战斗中的行动将会影响到角色能力的成长，培养角色时自由度很高。除了保留了PS版的CG动画和GBA版的追加要素外，PSP版还加入了全新的"秘纹迷宫"，玩家要通过游戏过程中收集到的词汇来开启迷宫，很有挑战性。



彩虹六号 维加斯

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

推荐度 7

◆Ubisoft◆FPS◆2007年6月12日◆1～6人
◆39.99美元◆13岁以上◆无对应周边

本作是人气FPS类型游戏"《彩虹六号》系列"的最新作，故事背景与家用机版相同，讲述了美国著名赌城拉斯维加斯遭受恐怖袭击的事件，但是出场角色和任务内容方面都与家用机版完全不同。玩家在游戏中除了要操作队长作战外，还要操纵其他队员来执行任务。根据不同关卡的不同需要，系统会不断在两人之间切换来完成任务。任务类型也比较丰富，包括有纯粹的歼敌战和紧张的潜入战等。



回忆之日

Days of Memories

推荐度 7

◆SNK Playmore◆AVG◆2007年6月14日◆1人
◆4800日元◆12岁以上◆无对应周边



本作是三款游戏的NDS版合集，该系列的卖点就是把原SNK的众多女性格斗家集合到一起，成为可追求的恋爱游戏女主角。本作主要收录《KOF》和《侍魂》的角色，玩家可以在城市里自由移动，跟自己喜欢的任意角色发展恋爱关系。在凸显女性光芒的同时，众多男性角色则沦为龙套。游戏中加入了若干新角色，同时有多种结局。通过适当的选项，玩家可以跟心仪的女主角完成圆满结局，但也有可能落入男人的魔掌。

变形金刚

Transformers: The Game

推荐度 4

◆Activision◆ACT◆2007年6月19日◆1人
◆39.99美元◆10岁以上◆无对应周边

本作是同名电影的游戏改编版，世界观和机器设定基本来自电影。故事讲述了汽车人和霸天虎为了争夺能量块，在地球展开了一场殊死的战斗。和一般的清版式动作游戏不同，玩家要操纵机器人完成每一关的任务目标才能将游戏进行下去。游戏版收录了汽车人和霸天虎的大部分机体，更为难得的是部分未在电影中出现的机体也在本作中登场。不过由于关卡的重复率太高和手感不佳使本作的可玩性不高。





变形金刚 汽车人·霸天虎

Transformers: Autobots/Decepticons

推荐度 6

◆Activision◆ACT◆2007年6月19日◆1～4人
◆19.99美元◆10岁以上◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作厚道地推出了两个版本，不过除了关卡上的不同外，两个版本的主要操作和玩法都是相同的。玩家在游戏中使用的角色是一位来自塞伯坦星球的原创机器人，它可以通过扫描地球上的交通工具，从而变成各种形态。游戏的目的很简单，只要利用各种形态的能力达成关卡给出的任务内容即可，任务内容多为到达指定地点、消灭特定敌人等。另外电影版中两个派别的角色都会悉数登场，给予玩家一定的帮助。

富豪街DS

いただきストリートDS

推荐度 8

◆Square Enix◆TAB◆2007年6月21日◆1～4人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



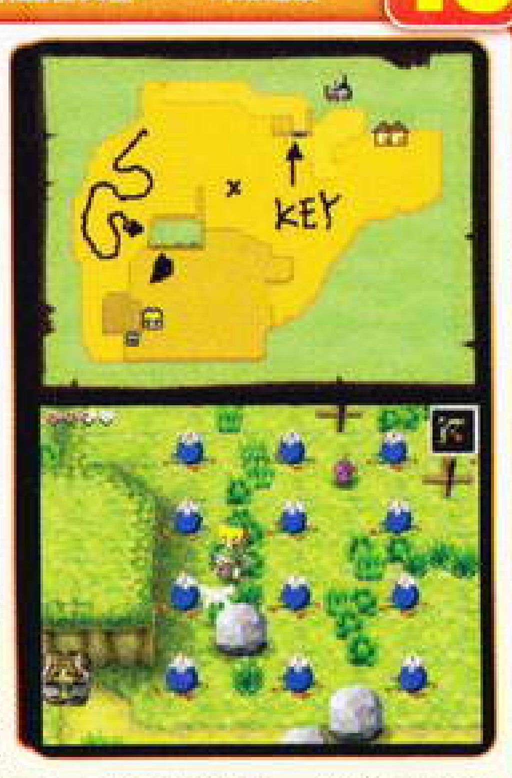
人气"大富翁类"游戏"《富豪街》系列"的最新作。游戏中集结了日本两大国民游戏《马里奥》和《勇者斗恶龙》中的人气角色，熟悉的人物和音乐让玩家们感动不已。游戏的玩法和同类游戏非常接近，玩家需要投骰子来行走，收租买地和买卖股票是游戏中的重点，穿插在其中的小游戏也颇有意思。本作的特色之一是玩家可以创建一个原创角色来与众多明星们同台对决。游戏还对应Wi-Fi网络，使远程对战成为可能。

塞尔达传说 幻影沙漏

ゼルダの传说　梦幻の砂时计

推荐度 10

◆Nintendo◆A・RPG◆2007年6月23日◆1～2人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是《塞尔达传说 风之杖》的续作，林克在拯救了海拉尔王国之后再次踏上了冒险的旅途。游戏采用了包括移动、攻击、使用道具在内的全程触控操作，并允许玩家在地图上自行涂写、标记符号。航海部分也得以进化，可以给船只装备上不同风格的部件。传统的心之碎片收集被精灵之源所代替，共有60个精灵之源隐藏在世界的各个角落。在Wi-Fi无线对战模式中，玩家可以通过无线网络进行抢夺三角力量碎片的比赛。

水色学园

みずいろブラッド

推荐度 7

◆NBGI◆ETC◆2007年6月24日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



《水色学园》是一款画面亮丽清新、游戏角色活泼可爱的超级校园黑色喜剧游戏，本作是一款以日文文字为主的游戏，游戏中玩家要通过各种日语文字游戏来帮助水色妹妹追到心上人。游戏中最大的卖点其实就是魅力十足的可爱角色们。虽然他们的外表都非常地讨人喜爱，但事实上他们都是些蛇蝎心肠、心狠手辣的角色。本作对玩家日语的要求非常高，建议日语只是一般水平的玩家先去购买一本“够份量”的日语词典。

哈利·波特与凤凰社

Harry Potter and the Order of the Phoenix

推荐度 6

◆EA Games◆ACT◆2007年6月26日◆1人
◆24.99美元◆10岁以上◆无对应周边

“《哈利·波特》系列”无论是小说还是电影都有着极高人气，本作是以电影版的《哈利·波特与凤凰社》为蓝本的同名游戏。在剧情上本作基本沿用了电影版的故事，讲述了从哈利·波特在组建邓不利多军团成立到与伏地魔决战的一系列故事。作为一款动作游戏，本作的解谜要素占了较大的比重，部分谜题和原著的剧情有着紧密联系，碰到解不开的谜题时，了解一下原著的剧情和每位角色的性格特点对解谜会有很大帮助。



TALKMAN式 幼儿英语会话

TALKMAN式しゃべリンガル英会话 for Kids!

推荐度 4

◆SCEJ◆ETC◆2007年6月28日◆1人
◆4200日元◆全年龄◆无对应周边

本作是一款英语教学软件，通过旅途中发生的事件来教给玩家各种情况下的英语会话。主角露茜会和马科斯乘坐巴士在特定线路上的各个地点停靠，玩家需要根据事件的类型回答听力、口语和挑战三类问题。游戏还分为初、中、上三个难度，初级着重字母、数字以及简单的词汇，中级则包括食物、家庭、交通工具、动物等生活中常用要的单词训练，而上级则是简单的交际对话。本作除以上学习外还包含赛车、空战等迷你游戏。



EVA的秘密 携带版

Secret of Evangelion Portable

推荐度 5

◆Cyber Front◆AVG◆2007年6月28日◆1人
◆4800日元◆12岁以上◆无对应周边

本作是PS2上同名作品的移植作。游戏剧情以TV版动画以及剧场版故事为基础，将其间各种角色融合在一起构筑成一段全新的故事。本作尤其强调心理的描写，玩家要扮演冷静的谍报部职员剑崎翔也，通过调查在NERV内部发生的各起事件，与碇真嗣、绫波丽、明日香等诸位人气角色之间展开心理战，而随着交流的不断深入，主人公的心理也会发现变化。除开细致的人物描写外，游戏还收录了原作中的各种经典场面，令FANS感动不已。



中华雀士 天和牌娘 Remix

ちゅ～かな雀士 てんほー牌娘

推荐度 7

◆Jaleco◆TAB◆2007年6月28日◆1人
◆4800日元◆15岁以上◆无对应周边

移植自PS2的另类麻将游戏，对玩家的麻将技术要求不高，取而代之的是轻易就可以抓到役满、双倍役满甚至四倍役满的爽快。而通过道具，更可以实现包括直接抓天和牌、对方和牌无效等各种有利于自己的效果。除了麻将，以寻找杀生石为由对失败的对手进行全身搜摸也是个有点擦边但又很有趣的设定。游戏达成一定条件就能挑战隐藏BOSS，只有战胜隐藏BOSS才能达成完美结局，并开启同伴专有的通关画面及音乐。



盛开吧！豆丁机器人

咲かせて！ちびロボ

推荐度 8

◆Nintendo◆SLG◆2007年7月4日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是NGC平台上一款另类游戏《豆丁机器人》的续作，NDS版依然采用了3D的画面表现形式。玩家要在游戏中扮演一台仅有10cm身高的微型机器人，经过自己的不断努力，让一片已经荒芜的花园重现生机。游戏的操作大部分都是用触摸屏进行的。每播种一粒种子或是完成一个分支任务后就可以得到一定数量的爱心点数，这些点数不仅可以用来给小机器人充电，还可以用来购买新的道具与芯片。

心跳魔女神判

どきどき魔女神判

推荐度 7

◆SNK Playmore◆AVG◆2007年7月5日◆1人
◆4800日元◆15岁以上◆无对应周边



本作是SNK在NDS上推出的一款擦边球性质的作品。玩家要扮演主人公西村恶倪，奉大天使的命令去找出混在人群中的魔女们，否则就会被变成究极的“好人”，剧情十分恶搞。每个章节中，玩家都会根据天使的要求，利用各种手段去找出魔女并证明她的身分。在收集到充足的证据后，玩家还要和魔女进行简单的战斗。之后，玩家更要用触控笔对魔女们进行全身检查，利用触摸、凝视和吹气等手段来揭穿其真面目。

怪物农场DS

かいて しゃべって はじめよう！モンスターファームDS

推荐度 8



◆Tecmo◆SLG◆2007年7月12日◆1～2人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是“《怪物农场》系列”的最新作，同时也是系列诞生10周年的纪念作。游戏开始时玩家可以通过轻松涂鸦的“魔方阵绘制”或辨认声音的“咒文产生”等四种方式创造出自己心仪的怪物，之后以模拟养成的形式在农场里对它们进行一番培养，成长壮大后的怪物即可参加怪物大会，目的就是带领怪物最终摘得桂冠。游戏的风格轻松明快，上手难度并不高，不过怪物的训练成功率偏低让人颇有微词。

洛克人ZX 降临

ロックマンゼクス アドベント

推荐度 8

◆Capcom◆ACT◆2007年7月12日◆1～2人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



作为"《洛克人》系列"诞生20周年的纪念作品，游戏保持了一贯的精美画面和动听的音乐，良好的手感也同样保持着系列一贯的高超水准。虽然游戏的容量和前作保持一致，但全程语音和大量过场动画的加入体现出制作厂商的用心。另外，本作中还强化了在前作里引入的"DNA复制系统"，玩家可以控制主角变身为敌BOSS来进行攻关，爽快度、自由度都得到大幅上升。而通关后追加的HARD难度也更适合高手挑战。

触摸！炸弹人大陆 星星炸弹人的神奇乐园

タッチ！ボンバーマンランド スターボンバーのミラクルワールド

推荐度 7

◆Hudson◆ACT◆2007年7月19日◆1～4人
◆4800日元◆全年龄◆对应 任天堂Wi-Fi网络连接



"《炸弹人大陆》系列"是由Hudson推出的迷你游戏合集类作品。本作故事模式的舞台是一座被称为神奇乐园的小岛，游戏的主要目的是要玩家操作炸弹人在这里完成各种各样的迷你游戏，此次收录了40种以上玩法各不相同的小游戏，并且还新加入了要利用NDS麦克风的玩法。另外传统玩法的《炸弹人》也一同收录在了游戏中，玩家可以通过Wi-Fi进行最多4人的无线通信对战，享受更多的乐趣。

侦探 神宫寺三郎DS 古老的记忆

探偵 神宮寺三郎DS いにしえの記憶

推荐度 8

◆Arc System Works◆AVG◆2007年7月19日◆1人
◆3800日元◆15岁以上◆无对应周边



本作是日本老牌推理游戏"《侦探 神宫寺三郎》系列"的20周年纪念作品，其中不仅收录了《古老的记忆》和《三郎与不可思议旅店》这两个全新的故事，更将之前在手机上登场过的几个篇章一并收录，使得整体内容异常饱满。游戏本篇中的6个案件沿袭了系列一贯的硬派风格，而"谜之事件簿"部分则相当恶搞。玩家还可以在"密码模式"中输入密码来开启一些新的项目，包括游戏的设定图和相关的问答测试等。

火影忍者 疾风传 最强忍者大结集5 决战！"晓"

ナルト 疾风传 最强忍者大结集5 决战！"晓"

推荐度 6

◆Takara Tomy◆ACT◆2007年7月23日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是根据热门动漫《火影忍者》改编的第五款NDS游戏。作为一款ACT作品，游戏继承了前几作中的横版过关模式，也秉承了系列一贯的操作系统。故事延续了原作漫画的第二部，可使用的五名角色也是按照剧情来安排的。不同的角色能够使用不同的忍术，且忍术还根据玩家的查克拉量分为了3段，不同段位的忍术需要输入不同的指令，很考验玩家的反应力与判断力。总的来说，本作是一款比较FANS向的作品。

太鼓之达人DS

太鼓の达人DS タッチでドコドン！

推荐度 8

◆NBGI◆MUG◆2007年7月26日◆1～4人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



作为登陆NDS的首款“《太鼓之达人》系列”作品，游戏的玩法发生了很大的变化。除了传统的按键操作外，游戏中还可以使用独特的触摸方式来模拟真实的太鼓演奏。为了让玩家能找到最好的演奏手感，本作还随游戏附赠了太鼓触控笔。本作的音乐不但种类丰富，从游戏BGM、动画主题歌到日本民谣一应俱全，而且都是朗朗上口的经典名曲。联机依然是本作的一大卖点，支持一卡最多4人联机的系统非常厚道。

捉猴啦 猴猴大作战

サルゲッチュ サルサル大作战

推荐度 8

◆SCEJ◆ACT◆2007年7月26日◆1～4人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边

本作是“《捉猴》系列”登陆PSP平台的第4作，游戏的玩法和以前的作品变化不大，但玩家操作角色由人变成了可爱的吡波猴，并要利用它们独特的技能来闯关。这次游戏中可使用的吡波猴多达200种，要全部收集起码得二周目以上。另外值得一提的是这次厂商还专门准备了一款原创的迷你游戏——热战之王，在这里玩家可以用捉来的猴子制作出战斗卡片，和朋友用各自的猴子卡片决一胜负也是相当有趣的。



美妙世界

すばらしきこのせかい

推荐度 10

◆Square Enix◆A・RPG◆2007年7月27日◆1人
◆5980日元◆全年龄◆无对应周边



由《王国之心》小组打造的异质A·RPG，画面风格时尚，角色和背景设定均充满流行要素。游戏舞台是涩谷的里世界，主人公音操被强迫参加为期21天的死神游戏。在这21天里，玩家要按照死神的提示完成每一天的任务。本作拥有出色的战斗系统，战斗分为上下双屏，要求玩家同时操作。十字键操作伙伴在上屏进行简单的攻击并储蓄必杀技，触控笔在下屏操作音操使用各种华丽的徽章技能打败被称为“噪音”的敌人。

成人脸部锻炼DS

大人のDS 颜トレーニング

推荐度 7

◆Nintendo◆ETC◆2007年8月2日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆对应NDSL专用摄像头

本作是根据日本畅销书《表情肌锻炼》制作的脸部锻炼游戏，玩家可以根据游戏中的影像指导，进行正规的面部表情训练。通过随游戏附赠的NDSL专用摄像头，还可以让使用者在游戏中同步自己的脸部姿态，以达到高效率的锻炼目的。对于初学者，游戏中还提供了专门用于教学的“面部练习范本”模式。另外，除了正规的锻炼模式之外，游戏中还提供了一个简单的镜子模式，配合附赠的NDS架，可以当作小化妆台来使用。

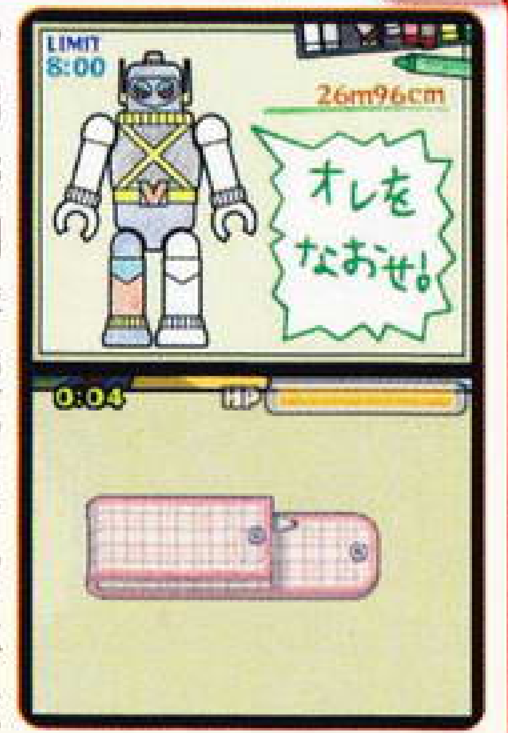


滑动冒险 磁石小子

スライドAVG マグキッド



◆Nintendo◆ETC◆2007年8月2日◆1～4人
◆4800日元◆全年龄◆对应NDS专用滑动控制器



《磁石小子》是任天堂推出的首款对应NDS专用滑动控制器操作的游戏。玩家要使用装上滑动控制器的NDS在平面上滑动以控制主角——不可思议生物磁石小子的移动。在移动中碰到敌人后即可将其吸附，并拥有它们的能力。连续吸附的同种类敌人越多，能力也就越强，最终组合出符合规定的形态回到出发点即可结束每一关的关卡流程。游戏中还有许多迷你游戏可供玩家进行对战，最多支持4人同时游戏。

极魔界村 改

极魔界村 改

推荐度 7

◆Capcom◆ACT◆2007年8月2日◆1人
◆2980日元◆全年龄◆无对应周边

"《魔界村》系列"一向以无比僵硬的手感著称，即使是在PSP上也不例外。本作是《极魔界村》的进化版，同时收录了进化版和原版。本作中取消了原作饱受诟病的收集系统，想见到最终BOSS不再需要收集戒指。魔法系统也有了很大改变，本作中的魔法也由收集变为了随机拾取，这样的改变可以说是有利有弊。游戏的难度又得到了提升，奔跑能力的取消、盔甲耐久度的降低、敌人配置和关卡的强化让玩家面临前所未有的挑战。



疯狂出租车 乘客大战

Crazy Taxi: Fare Wars



◆SEGA◆RAC◆2007年8月7日◆1～2人
◆29.99美元◆10岁以上◆无对应周边

本作是曾经在街机和DC上都拥有极高人气的"《疯狂出租车》系列"的移植版。游戏中收录了《疯狂出租车》的1代和2代两部作品，并且画面和音效各方面都和原来的版本一样，没有缩水的迹象。玩家要操作一名在大城市里谋生的出租车司机，每天以运送客人为生。不过别以为本作是一款普通的竞速游戏，在这个世界里是没有"安全驾驶"这个概念的，反而你的表现越是疯狂和越超出常理，得到的奖励才会越多。



SD高达G世纪 交叉火力

SDガンダム Gジェネレーション クロスドライブ

推荐度 7

◆NBGI◆S・RPG◆2007年8月9日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



作为NDS平台的第二款"《SD高达》系列"作品，本作的关卡数达到了120个，收录的作品里还加入了当时最新的OVA动画《机动战士高达SEED C.E.73 观星者》。系统方面在GBA时期的作品中就得到好评的配件改造系统得到保留，只要安装了特定的配件，机体的基本能力就会得到强化，当改造到了一定程度后，机体就会进化为新的机型。另外本作还采用了原创剧情，原创系主角的引入使玩家更有代入感。

大金刚 丛林攀爬者

ドンキーコング　ジャングルクライマー

推荐度 7

◆Nintendo◆ACT◆2007年8月9日◆1～4人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是GBA游戏《摇摆大金刚》的续作。游戏的灵感来自于现实中的攀岩运动，玩家只需要依靠简单的几个按键，即可享受到在空中自由跳跃、攀爬的爽快感。和前作只有大金刚一人进行冒险不同，本作加入了“《大金刚》系列”的双人系统，玩家需要同时控制大金刚和迪迪共同进行冒险。游戏的收集要素也比前作增加了数倍。除了单人模式外本作还支持多人对战，并专门为此准备了数个小游戏供玩家在对战之余进行休闲。

荒野兵器 交叉火力

ワイルドアームズ　クロスファイア

推荐度 9



◆SCEJ◆S・RPG◆2007年8月9日◆1人
◆4980日元◆全年龄◆无对应周边

虽然本作转型成为了更注重战术以及战略性的S・RPG，不过从整体的人物设定及画面来讲还是保持了系列一贯为玩家所赞颂的清新风格。游戏的战斗系统采用标准的回合制，角色的行动顺序由RES值高低来决定。六角形移动方式和高低地形效果，相信对于玩惯S・RPG的玩家来说都是非常熟悉的。另外，合理使用联手包围敌人战术以及连锁系统是取得战斗胜利的关键。本作的流程偏长，而隐藏BOSS绝对能满足你的挑战欲望。



古墓丽影 周年纪念版

Tomb Raider: Anniversary

推荐度 8



◆Eidos◆A・AVG◆2007年8月9日◆1人
◆39.99美元◆13岁以上◆无对应周边

本作是初代《古墓丽影》的重制版，采用的是与初代完全相同的故事设定，并且沿用了系列前作《古墓丽影 传奇》的游戏引擎，玩家要与年轻的劳拉一同穿行于神秘莫测、沉睡千年的古代遗迹之中，去追寻古代文明所遗留下来的神奇异宝。开发小组把游戏重心集中在了刺激的探索和经典的解谜上。劳拉在游戏中除了要寻找失落的亚特兰蒂斯的三片司祭盘外，还要收集散落在关卡中的隐藏宝物。



龙与地下城 战略版

Dungeons & Dragons Tactics

推荐度 8

◆Atari◆SLG◆2007年8月14日◆1～6人
◆39.99美元◆13岁以上◆无对应周边

本作是“D&D”规则的游戏首次进军回合制策略游戏领域。游戏开始时玩家可以在野蛮人、牧师、德鲁伊、战士等职业中任意选择一个创造出属于自己的角色。游戏采用棋盘回合制战斗系统，每回合开始时，玩家都要选择一种行动方式，当然也可以通过菜单设定一些常用的快捷方式。本作设计了内容丰富的多人联机模式，最大支持6名玩家同时游玩。如果参与对战的人数不足，系统还允许一个玩家同时控制多个角色来进行游戏。



龙骑士的咏叹调 直到龙之沉睡

ドラグナーズアリア 竜が眠るまで

推荐度 6

◆日本一Software◆RPG◆2007年8月23日◆1～4人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边

本作是一款正统的RPG作品，背景被设定为人类与精灵共存的幻想世界，这个世界由六条守护之龙维持着秩序。而玩家扮演的主人公则是曾与邪龙战斗的龙骑士后裔，邪龙的再度出现让他继承祖先的道路，寻找守护龙的下落并打败邪龙。游戏的画面较为精美，在邀请众多名声优加盟的情况下还加入了AOT、玛娜、魔法、特技等诸多系统。需要注意的是，因为战斗节奏比较缓慢，因此不太适合追求爽快的玩家。



最终幻想·水晶编年史 命运指轮

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト

推荐度 9

◆Square Enix◆A·RPG◆2007年8月23日◆1～4人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是NGC游戏《最终幻想·水晶编年史》在NDS平台上的新作，游戏分为联机模式和剧情模式两大部分。剧情模式是由一条主线剧情串联起来的，玩家会依照剧情，与其他3名伙伴共同拯救世界。而联机模式则最多支持4人同时游戏，不过取消了所有的剧情部分。游戏的战斗系统基本沿袭自前作，并加入了一些利用触控笔操作的人物专属特技。在与敌人的战斗中，玩家可以得到各种素材以进行武器和装备的合成。

幽灵行动 尖峰战士2

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2

推荐度 8

◆Ubisoft◆FPS◆2007年8月23日◆1～2人
◆39.99美元◆13岁以上◆无对应周边

以真实专业著称的战术射击游戏"《幽灵行动》系列"登陆PSP平台的第一作，游戏世界观延续了家用机版系列前作，但故事情节则与家用机版的2代完全不同。本作拥有全新的战斗路线和战斗关卡。玩家要扮演美国陆军幽灵小队的精英队长，协同小队成员们突入战火弥漫的战场来完成政府所赋予的使命。在游戏中，玩家要全程依靠超能战士系统的指示来行动，依靠详细的指引来完成任务。



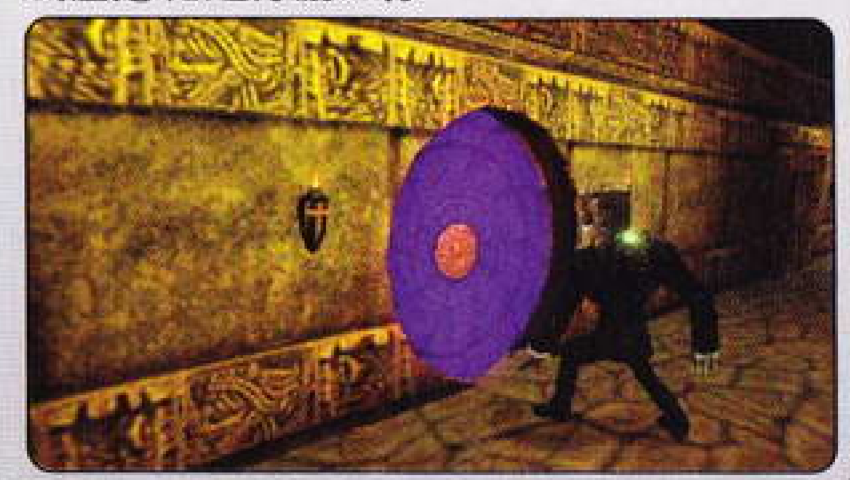
死人头 弗瑞德

Dead Head Fred

推荐度 7

◆D3 Publisher◆ACT◆2007年8月28日◆1人
◆29.99美元◆13岁以上◆无对应周边

本作是一款具有荒诞喜剧风格的动作游戏，游戏主角弗瑞德拥有一个绿色容器脑袋，其特技就是夺取敌人的脑袋，每当替换上一个新脑袋后，弗瑞德就会习得新的特殊能力。游戏中共有九种类型的脑袋出现，玩家要依靠这些脑袋的特殊技能来解开关卡中出现的谜题，而且通过改造脑袋还可以获得更为强大的技能。另外除了必须要完成的主线任务外，游戏中还有着数量繁多的支线任务和迷你游戏。



ONI零 战国乱世百花缭乱

ONI零 战国乱世百花缭乱

推荐度 6

◆Compile Heart◆AVG◆2007年8月30日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



“《ONI零》系列”以独特的世界观以及充满个性的角色们吸引了玩家的眼球，充满和风的浪漫游戏风格让很多玩家着迷不已。本作的世界舞台是架空历史中的战国末期，讲述了身为隐忍一族的主角们是如何落入织田信雄的魔爪又最终逃脱的故事。游戏中会有多条分支路线需要玩家选择，不同的选择也会影响结局。本作采用了全程触摸操作，摈弃了原来的按键操作，战斗时也需要玩家根据画面提示迅速用触控笔输入指令。

海贼王 灵魂档位

ワンピース ギア スピリット

推荐度 6

◆NBGI◆FTG◆2007年8月30日◆1～4人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是人气动漫《海贼王》十周年的游戏纪念作品。游戏中收录了截止当时原作最新一次连载中出现的20位知名角色，其中包括七武海鹰眼、四皇香克斯及CP9路奇等人。除了普通格斗部分外，本作还采用了类似《龙珠Z》的“卡片战斗”系统。玩家可以在每场战斗结束后获得一定数量的卡片，在战斗中使用这些卡片就可以获得增加角色能力等特殊效果。包括每位角色的3张特殊必杀卡片在内，游戏总计拥有133种不同的卡片。

召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣

サモンナイト ツインエイジ 精霊たちの共鳴

推荐度 7

◆Banpresto◆A・RPG◆2007年8月30日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作为“《召唤之夜》系列”最新一款A・RPG作品，游戏对应NDS的触控操作，不管是对话、移动还是战斗全都可由触控笔实现。迷宫战斗部分首次有了队伍的概念，队伍里最多可配置4人，玩家可在两名主角之间任意切换，同伴和精炼召唤兽则交由电脑控制。两个主人公分为对应物理攻击和魔法攻击两种类型，技能点数和经验值是分开分配的，放必杀技时分别都有各自精美的特写画面和语音。

百战天虫 开战时刻2

Worms: Open Warfare 2

推荐度 7

◆THQ◆SLG◆2007年9月4日◆1～4人
◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边

老牌另类SLG游戏“《百战天虫》系列”在PSP平台上的第二款作品。相比起前作的简陋，本作在系统上进行了大幅度强化，并且还新增了10种武器与10余个原创场景。除了新的随机对战模式之外，游戏中还有三个原创的单人模式供玩家进行选择，分别为解谜模式、挑战赛模式和时间模式，与游戏传统玩法有着很大的区别。本作支持Wi-Fi无线对战，连接官方服务器进行最多4人的组队战斗。



百战天虫 开战时刻2

Worms : Open Warfare 2

推荐度 7

◆THQ◆SLG◆2007年9月04日◆1～4人
◆29.99美元◆10岁以上◆无对应周边



本作是“《百战天虫》系列”在NDS平台上的第二款作品。游戏延续了前作的风格，在战斗中所使用的道具也是一如既往地丰富、搞怪。除了普通的激光枪、导弹之外，还可以使用绵羊等特殊的武器轰炸敌人。本作中加入了全新的原创模式，玩家可以亲手创造属于自己的队伍。收集要素更加丰富，利用在战斗中获得的金钱可以购买到新的道具、音乐或战斗模版等。NDS版最大的特色便是支持使用触控笔自行绘制战斗场景。

机动剧团哈罗剧组 高达麻将Plus Z

机動劇団はろ一座 ガンダム麻雀プラス Z さらにデキるようになったな

推荐度 8

◆NBGI◆TAB◆2007年9月6日◆1～4人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是第二款登陆NDS的高达题材麻将游戏，由恶搞漫画《机动剧团哈罗剧组》改编而来。原作人物的性格全部重置，各大敌对阵营里的角色加入同一个剧组，而一些著名的桥段也被恶搞得令人捧腹。游戏的基本系统和传统麻将接近，另外还加入了体贴老玩家的必杀技系统——高达原作中著名场面的台词会成为必杀技发动时的台词。发动必杀技可获得各种附加效果，即便当前战况不利也可借此一发逆转。

绘制人生

Drawn to Life

推荐度 7

◆THQ◆ACT◆2007年9月10日◆1人
◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边



这是一款能充分体现玩家涂鸦风格的游戏。游戏中的很多要素都需要玩家亲手绘制出来，比如到达高处所需的弹簧、能够进入水中的潜水艇等等，甚至游戏主角的形象都要玩家自己按照头、手臂、身体和腿几个部分来画出来，可以充分体现玩家的个性。不过由于主角的形象是玩家绘制的原因，人物的手感略显生硬。游戏的玩法和传统的ACT没什么区别，难度也很低，不过游戏丰富的收集要素能够大大延长游戏时间。

FATE/老虎斗技场

フェイト/タイガーころしあむ

推荐度 7

◆Capcom◆FTG◆2007年9月13日◆1～4人
◆4980日元◆全年龄◆无对应周边

本作是由在游戏、动漫两个圈子中均大受欢迎的《FATE》改编而成的乱斗类游戏。游戏一改原作的沉重基调，采用了极为恶搞的剧情，把Saber、远坂凛等众多人气角色Q版化后围绕虎圣杯展开激斗，每名角色都有各自的剧情主线。作为一款乱斗游戏，本作动作种类丰富，玩家要操作角色以跳跃、冲刺、防御、防御崩坏以及必杀技等丰富技巧打击对手，合理运用场景中的各种辅助道具也会有利于取得胜利。



口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队

ポケモン不思议のダンジョン　时の探检队·暗の探检队

推荐度 9

◆Nintendo◆RPG◆2007年9月13日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



《口袋妖怪》分支系列的第二作，主角依旧是人类变成的口袋妖怪，为了找回自己的记忆和事情的真相，而在口袋妖怪的世界中展开冒险。剧情贯穿游戏的两周目，众多口袋妖怪和人气神兽在事件中一一登场。迷宫中除了各种地形，还有复杂的天气，利用口袋妖怪们的天气适应性可以更好地实现冒险；而熟悉各种道具的使用，则是迷宫中误入怪物屋后全身而退的保证。此外，本作还可以用Wi-Fi功能来进行求救及救助。



危机之源 最终幻想VII

クライシス コア ファイナルファンタジーVII

推荐度 10

◆Square Enix◆A·RPG◆2007年9月13日◆1人
◆5800日元◆12岁以上◆无对应周边

本作是《FF VII》的最新关联作品。游戏以克劳德的前辈扎克斯为主角，讲述了他从成为神罗战士到最后英勇牺牲的故事。游戏的画面表现非常优秀，精美的CG动画和事件场面也非常具有观赏性。游戏的战斗系统较有特色，进入战斗后画面左上方的D.M.W槽会不停转动，从而给扎克斯带来各种特效，甚至发动召唤兽和升级也要利用到它。游戏中还有着魔石合成系统等值得研究的部分，海量的任务也让人大呼过瘾。



机密武装 蔓延

Coded Arms: Contagion

推荐度 8

◆Konami◆FPS◆2007年9月18日◆1人
◆29.99美元◆13岁以上◆无对应周边

"《机密武装》系列"最早是由Konami为PSP平台所开发的一款以未来网络世界为背景的第一人称视点射击作品。本作为系列的第二作，玩家在游戏中要扮演一名黑客，以模拟进入互联网的方式将肆虐在军方网络系统里的病毒消灭。这次游戏的关卡都为全新的，并且还增加了许多新武器，前作受到好评的武器升级系统和三维地图等都得到了保留。另外本作在交代剧情时还穿插了大段的CG动画，值得一看。



游戏王对战怪兽GX 双重战力2

Yu-Gi-Oh! GX Tag Force 2

推荐度 7

◆Konami◆TAB◆2007年9月18日◆1~4人
◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边

本作以早期《游戏王》的续篇《游戏王GX》为背景而展开，收录了至POTD、SD9为止的强力卡牌，数量超过2800张，其中包括了一些只在动画中出现过的卡牌。游戏的规则使用了OCG标准规则，在保证对战严谨性和平衡性的同时也没有破坏游戏的乐趣。游戏的故事模式再现了动画中的学校生活，故事情节也得到了加强，玩家可以找到与自己义气相投的伙伴来并肩战斗。总体来说，本作是款适合《游戏王》FANS的游戏。



索尼克冲刺 大冒险

Sonic Rush Adventure



推荐度 8

◆SEGA◆ACT◆2007年9月18日◆1～2人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是NDS游戏《索尼克 冲刺》的续作。这回索尼克以“风车村”为基地，在辽阔的海面上展开了一段惊险刺激的大冒险。为了完成少女玛琳的心愿，也为了解开小岛之谜，索尼克与伙伴泰尔斯向维斯科船长及海盗们发起了挑战。游戏中共设置了七个关卡，玩家可以在各个关卡中收集配件，用来制作抵抗海盗的船只。利用NDS的双屏，游戏的纵深感与速度感再度加强，“《索尼克》系列”中的传统角色也在本作中悉数登场。

R-Type战略版

R-Type Tactics

推荐度 8

◆Irem◆S・RPG◆2007年9月20日◆1～2人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边

经典STG转型为SLG的作品。在本作中里，敌我双方在一片被六角形分割为多个部分的区域开战。双方交战时，系统会根据选择的武器不同而出现极具震撼力的特殊攻击画面。玩家通过回收战斗场景中的“机体开发图”，并投入矿藏资源就能开发新的作战单位。游戏一周目时，玩家只能使用地球军势力，完成该势力的剧情后就会出现全新的敌势力篇章，在游戏耐玩度得到保障的同时还能让玩家体会到不一样的游戏感觉。



拯救德尔托拉 七颗宝石

デルトラクエスト 7つの宝石

推荐度 7

◆NBGI◆A・RPG◆2007年9月20日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作改编自澳大利亚最受欢迎的作家埃米莉・罗达创作的同名儿童小说，小说讲述了少年利夫为了夺回被影子王侵占的祖国，毅然踏上寻找七颗用来封印魔王的神奇宝石的故事。游戏可使用的角色一共有三名，可根据不同的冒险需要随意切换。本作为全程触控操作，对应此项操作的还有一套独特的“节律战斗”系统，在迷宫中NDS的上屏会显示一条有规律的波浪，角色的攻击力会随着波浪的移动而不断产生变化。

潜龙谍影 掌上行动 加强版

Metal Gear Solid: Portable Ops Plus



推荐度 9

◆Konami◆ACT◆2007年9月20日◆1～6人
◆2400日元◆15岁以上◆对应专用GPS定位仪

本作是《潜龙谍影 掌上行动》的加强版，主要在网络对战以及士兵收集等方面进行了大幅强化。单机部分由无限任务模式取代了前作的正篇部分，取消剧情模式为了让更多的玩家体验到最单纯的作战乐趣。相比前作，本作新增了两种职业、4种技能以及对战地图。士兵的收集与养成系统成为本作的重点，《潜龙谍影》全系列中登场的著名角色和各支特种作战部队都会在本作中登场亮相。



宠物蛋的小店 感谢诸位

たまごっちのプチプチおみせっち みなサンきゅ~!

推荐度 6

◆NBGI◆SLG◆2007年9月27日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是《宠物蛋的小店》正统系列在NDS上的第三款作品，是一款很适合低龄玩家的休闲游戏。玩家要在游戏中经营蛋糕店、花店、加油站、汉堡店、医院等等小店，为顾客提供优质的服务，在参加官方举办的活动后还可以下载一些特殊内容。相比前作，本作增加了照相系统，玩家可以将游戏中的场景拍摄下来作为纪念。同时也增加了顾客卡片收集，可以收集顾客们的印章，游戏里一共有105个宠物的印章等待玩家收集。



湾岸午夜赛车 携带版

湾岸ミッドナイト ポータブル

推荐度 7

◆Genki◆RAC◆2007年9月27日◆1～4人
◆4800日元◆12岁以上◆无对应周边

本作是一款由漫画改编而来的竞速游戏。玩家要驾驶三菱、日产、丰田、斯巴鲁、马自达等品牌的20余款跑车与对手展开对决，其中包括了SKYLINE、LANCER等知名跑车。原作漫画中"湾岸的黑怪鸟"等强力车手也都会纷纷登场等待玩家去挑战。游戏中包括了与对手直接展开对决的"街机模式"，调整赛车性能的"调整模式"和按照原作展开故事的"故事模式"，更有多人联机对战模式能够让多名玩家一较高下。





英雄传说 空之轨迹SC

英雄传说 空の轨迹SC

推荐度 9

◆Falcom◆RPG◆2007年9月27日◆1人
◆5800日元◆12岁以上◆无对应周边

本作移植自同名PC版，是《英雄传说 空之轨迹FC》的续篇，在故事上紧接前作，讲述了艾斯特尔寻找约书亚之旅，前作中没有解开的谜题也在本作中得到了解决。游戏采用了双UMD的大容量，剧情的分量非常充足。相比前作，本作追加了连锁战技，使战斗变得更加爽快。本作在PC版的基础上增加了战斗语音和最终迷宫的可选角色，还可以选择各种不同的难度。游戏可以继承前作的记录，继承之后可令战斗更加轻松。



FIFA 08

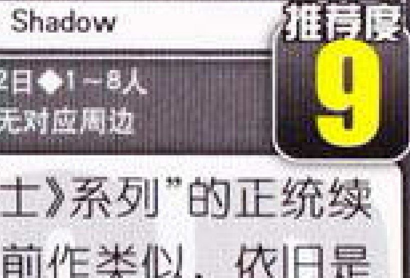
FIFA Soccer 08

推荐度 7

◆EA Sports◆SPG◆2007年9月28日◆1～2人
◆39.99欧元◆全年龄◆无对应周边

不可否认，系列近几年正在不断地向"《WE》系列"靠拢。作为一年一度的足球盛宴，游戏里收录了超过30支的正式球队、40个真实球场以及上千名球员，传统的游戏模式也都得到保留。本作中强化了电脑的AI，使难度有所提升。除此之外，明星球员和普通球员之间的实力差距表现得更加明显。全新的问答模式里共收录了上千个来自足球界的问题，如果你能回答正确，那么就能得到可以开启隐藏要素的点数作为奖励。





虹吸战士 洛根之影

Syphon Filter:Logans Shadow

推荐度 9

◆SCEA◆ACT◆2007年10月2日◆1～8人
◆39.99美元◆13岁以上◆无对应周边

本作是“《虹吸战士》系列”的正统续作，游戏操作与系列前作类似，依旧是第三人称视点射击。故事剧情发生在前作《黑镜》后不久，孤胆英雄盖博·洛根为平息恐怖活动而再次出山。相比前作，本作强化了近身格斗，新增了QTE系统，另外还特别加入了水中关卡，玩家要潜入海底与恐怖分子展开战斗。在多人对战模式中，增加了全新对战模式和重新设计的地图，对战平衡性也得到了改善。



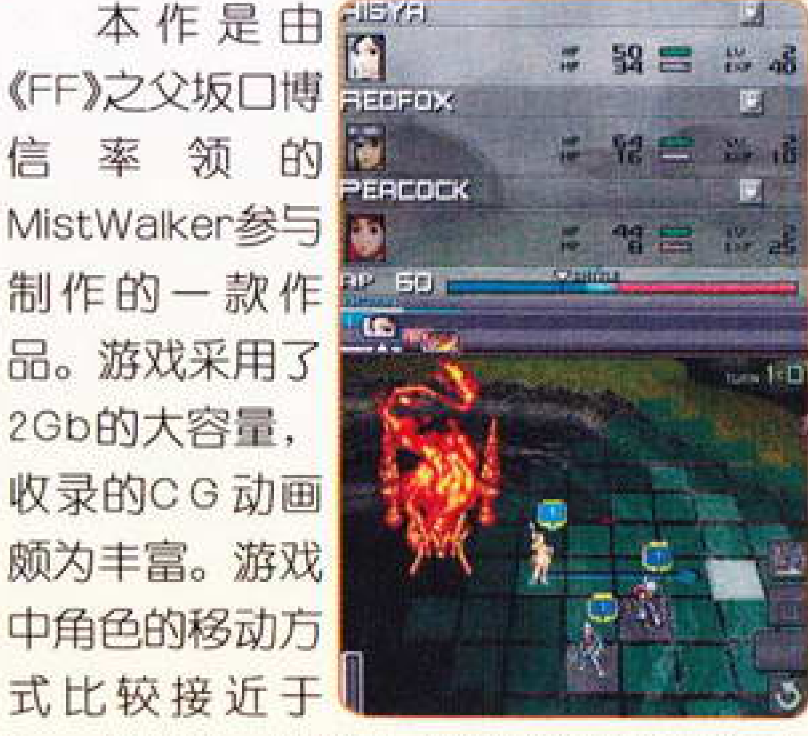
ASH 远古封印之炎

ASH －ARCHAIC SEALED HEAT－

推荐度 7

◆Nintendo◆S·RPG◆2007年10月4日◆1人
◆5800日元◆全年龄◆无对应周边

本作是由《FF》之父坂口博信率领的MistWalker参与制作的一款作品。游戏采用了2Gb的大容量，收录的CG动画颇为丰富。游戏中角色的移动方式比较接近于S·RPG，但实际战斗时却更接近于RPG。玩家可以将3名同伴编成一个小队来与敌人进行战斗，进入战斗后可以选择各项指令执行各种行动。游戏比较有特色的一个地方是可以召唤出灰烬战士，并让他们与队长进行融合来提升队长的能力，让队长学会新的技能。



世嘉拉力 进化

Sega Rally Revo

推荐度 7

◆SEGA◆RAC◆2007年10月9日◆1～4人
◆39.99美元◆全年龄◆无对应周边

作为知名系列的续作，本作拥有“《世嘉拉力》系列”一贯的高品质画面效果与操控感，玩家要驾驶赛车驰骋在世界各地的拉力赛场，并要克服天气、地形等不利因素。游戏最大的特色就是收录了众多现实中的名赛车，像是麦克雷Enduro、卢夫Rt 12、三菱Concept-X等顶级跑车在游戏中都能看到，游戏中甚至还有悍马H3改装版可以让玩家驾驶。游戏支持最多4人对战，能与现实中的朋友一起享受驰骋赛场的快感。



高达 战争编年史

ガンダムバトルクロニクル

推荐度 9

◆NBGI◆ACT◆2007年10月4日◆1～4人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边

“《高达 战争》”系列是PSP平台的人气高达题材3D动作游戏。本作是系列的第三作，游戏的完成度非常之高，在集合了前两作优点的同时，许多新要素的加入也使本作素质得到大幅进化。作为一款动作游戏，本作的手感相当不错，机体的动作也比前两作更为流畅。游戏中所收录的人物、机体和关卡数量都是系列最多的，满足了喜欢收集的玩家。另外，本作还新增了密码类型任务，只要输入官方公布的密码可以获得相应的EX关卡。



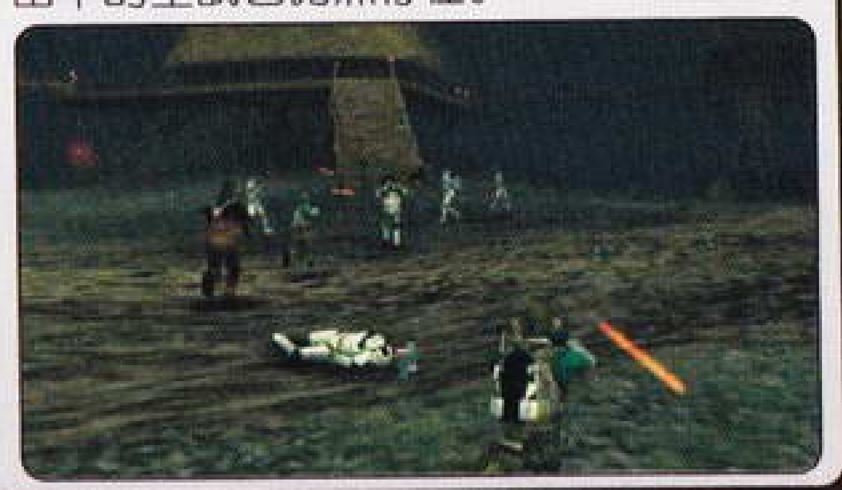
星球大战前线 变节者中队

Star Wars Battlefront: Renegade Squadron

推荐度 **7**

◆LucasArts◆ACT◆2007年10月9日◆1人
◆39.99美元◆13岁以上◆无对应周边

《星球大战》的正统动作射击游戏，电影中各个经典的场面及活跃在原作中的人物都一一登场，在PSP机能的支持下，辅以非常具有原作风格的音乐，很好地再现了电影原作的感觉。人物可以使用攻击、翻滚、投弹、跳跃等多种丰富的动作。面对不同的局面切换更适合的武器也是制胜的关键。此外，游戏还引入了外传作品《致命联盟》中的场景互动设定。除了激烈的地面战斗，广阔宇宙中的空战也仍然存在。



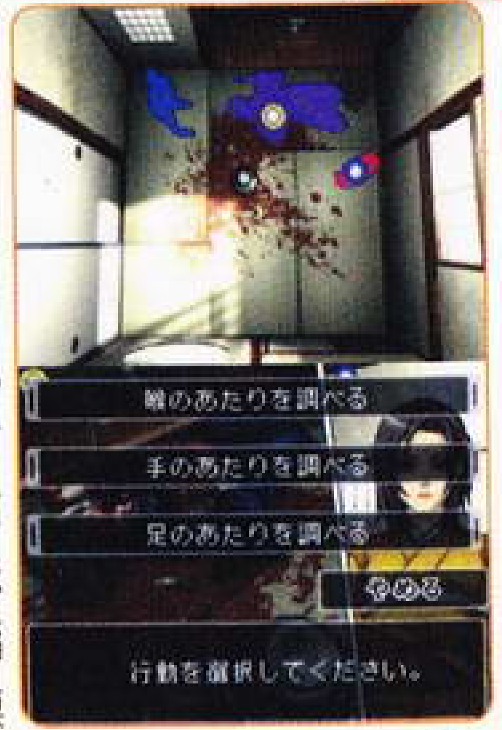
DS西村京太郎悬疑作品 新侦探系列 京都·热海·绝海孤岛 杀意的陷阱

DS西村京太郎サスペンス 新探偵シリーズ 京都·熱海·絶海の孤島 殺意のワナ

推荐度 **8**

◆Tecmo◆AVG◆2007年10月11日◆1人
◆3800日元◆15岁以上◆无对应周边

本作是一款正统的侦探类文字AVG，由与赤川次郎齐名的推理小说家西村京太郎监制。游戏操作简单，同时对应触控和按键两种操作。玩法上主要分为长篇和短篇两个模式：长篇为玩家准备了京都、热海、孤岛三个地点所发生的杀人事件，玩家在推进剧情的同时需要在各处寻找线索，并运用推理能力解开事件的真相。短篇模式是精悍的推理题集合，对玩家的日语要求更高，玩家要阅读大篇的文字叙述并运用推理解开谜题。



南梦宫博物馆DS

ナムコミュージアムDS

推荐度 **8**

◆NBGI◆ETC◆2007年10月11日◆1～4人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

本作是一款游戏合集，收录了上世纪八十年代Namco的数款知名作品，其中包括《吃豆人》、《小蜜蜂》等数款人们耳熟能详的经典作品。游戏中包括了这些游戏的攻略、隐藏要素的提示等内容，而资料馆、音乐欣赏模式也让玩家在游戏之余可以欣赏到和游戏相关的内容，而且玩家也可以自行设定画面的比例、显示方向等。游戏还包括《吃豆人对战》，让玩家可以与三位朋友一起联机享受《吃豆人》的乐趣。



古惑狼 泰坦

Crash of the Titans

推荐度 **7**

◆Sierra◆ACT◆2007年10月16日◆1～4人
◆39.99美元◆全年龄◆无对应周边

本作保留了"《古惑狼》系列"一向重视的探索要素，而且加强了战斗成分，有大量需要击败所有敌人才能通过的关卡。制作者不仅为古惑狼加入了不少新招式，还加入了全新的捕获系统，将怪物打倒后就可以捕获并驾驭怪物，这不仅是增强自己实力的手段，也是解谜必备的能力。游戏的场景非常广阔，一些需要踩着滑板滑行的关卡能给玩家非常爽快的感觉。不过游戏中飘忽不定的视角和软绵绵的打击手感是不小的缺陷。



恶魔城X 历代记

Castlevania : The Dracula X Chronicles

推荐度 8

◆Konami◆ACT◆2007年10月23日◆1~2人
◆29.99美元◆13岁以上◆无对应周边

本作是PCE平台上不朽名作《恶魔城血之轮回》的重制版，玩家要扮演吸血鬼猎人在恶魔城内打倒德拉古拉伯爵并救出被其劫走的人质。游戏共有八个关卡，大部分关卡中都隐藏有可以前往分支关卡的密道，分支关卡中负责守关的BOSS要比普通BOSS强一些。通过不断探索和发现隐藏关卡，玩家可以开启各种游戏要素，包括使用角色玛丽亚、开启《月下》游戏权等等。另外，系列传统的BOSS RUSH模式依然健在。



反叛的鲁鲁修

コードギアス 反逆のルルーシュ

推荐度 7

◆NBGI◆AVG◆2007年10月25日◆1人
◆4800日元◆12岁以上◆无对应周边



超人气动漫《反叛的鲁鲁修》首次游戏化的作品。本作由AVG部分和RPG部分两大板块构成，玩家要在AVG部分发展剧情，在RPG部分则可以操作角色在迷宫中移动并发生战斗。虽是一款动漫改编作品，但本作的战斗依然可圈可点。战斗中可以发动爽快的连锁攻击，而且还可以对着NDS的麦克风喊出角色的名字让他们来进行援护作战。游戏中有着类似于《SD高达G世纪》的机体开发要素，还可以收集丰富的壁纸。

迷宫制造者 魔法铲子与小小勇者

ダンジョンメーカー 魔法のシャベルと小さな勇者

推荐度 7

◆Global A Entertainment◆A・RPG◆2007年10月25日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是一款迷宫游戏，玩家可以亲手创造迷宫并在其中探险。游戏的操作完全通过按键方式执行，主人公勇者需要使用魔法铲子从零开始挖掘出一个迷宫，迷宫扩大以后能吸引来各种低级杂兵，摆放特定房间还能吸引来更为高级的魔物，进入这些魔物的区域后就会发生战斗。当每层迷宫的房间数量累计到一定程度，就可以进入BOSS战并拓展到下一层。玩家在游戏里制作的迷宫还可以通信交换后送给朋友去挑战。

世界足球 胜利十一人DS GOAL X GOAL

ワールドサッカーウイニングイレブンDS ゴールXゴール！

推荐度 7

◆Konami◆SPG◆2007年10月25日◆1~4人
◆3980日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



作为“《WE》系列”在NDS平台上的第二部作品，游戏吸取了前作中的一些经验教训，使得整体素质有了一定的提升。下屏默认显示雷达地图，比起前作显示球队阵型要来得实用得多。系列一贯的操作方式也得以继承，玩家可以使用组合键做出家用机版《WE》里的大部分精妙动作。另外，在单人游玩的“世界巡回模式”里加入了球员道具系统，玩家可以通过比赛胜利后获得的金币购买球员道具为队员增加能力或特技。

最终幻想战略版A2 封穴的魔导书

ファイナルファンタジータクティクス A2 封穴のグリモア

推荐度 **9**

◆Square Enix◆S·RPG◆2007年10月25日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是GBA上大受好评的《FFTA》的正统续作。游戏讲述了一个名叫卢梭的学生在暑假即将开始前，因为偶然的事件而进入异世界伊瓦利斯展开冒险的故事。游戏中有着丰富的职业和种族，每种职业都有着各自的技能，在培养角色的时候乐趣十足。游戏是以任务制来进行的，除了主线任务之外，海量的支线任务更是使得游戏时间得到了充分保证。本作还加入了紧张刺激的拍卖小游戏，利用它可以得到一些珍贵的物品。

三国志DS2

三国志DS2

推荐度 **8**

◆KOEI◆SLG◆2007年11月1日◆1～8人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作以《三国志Ⅳ》为蓝本进行重制，玩家要在群雄割据的三国时期里扮演一方势力，以统一天下为目标发起冲击。游戏中全部角色的头像都沿用自《三国志Ⅺ》，并且为迎合掌机平台独特的氛围而加入了一些搞笑元素。NDS的双屏很好地将游戏中的大量信息有序地显示出来，而新加入的42种武将特技也令游戏战略性变得更强。此外，通过Wi-Fi网络功能可以下载到特殊的武将和道具，本作还支持最多8人同时在线联机。

驯龙师 音之魂

ドラゴンテイマー サウンドスピリット

推荐度 **7**

◆NBGI◆RPG◆2007年11月1日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是一款利用NDS麦克风功能来养育龙的奇幻RPG。这款独特的游戏能够利用麦克风录制玩家身边变化万千的声音和音乐旋律，从而养育出只属于玩家自己的独一无二的龙。游戏中玩家能够通过探索或者购买获得龙蛋，对龙蛋播放不同的音乐就能够孵化出不同的龙，游戏中拥有多达100种以上的龙等待着玩家去养育和训练。将龙养大之后它们便会协助主人公在未知世界中战斗和冒险。游戏的战斗画面由全3D表示，非常华丽。

使命召唤4 现代战争

Call of Duty 4:Modern Warfare

推荐度 **7**

◆Activision◆FPS◆2007年11月5日◆1～4人
◆29.99美元◆13岁以上◆无对应周边



本作世界观与家用机版保持一致，游戏主题从二战转移到了现代战争。游戏中，玩家要扮演英国皇家空降特勤队或美国海军陆战队的队员，置身于讲究高科技的现代战争中。本作共有11个关卡，任务类型大致包括有地面战、车辆战和空中战。由于采用了触摸操作，玩家要利用触控笔来控制角色视点和武器准心来进行战斗。另外在联机环节上，本作支持一卡多人联机，并且支持最多4人联机对战。

寂静岭 起源

Silent Hill: Origins

推荐度 9

◆Konami◆A·AVG◆2007年11月6日◆1人
◆29.99美元◆17岁以上◆无对应周边

“《寂静岭》系列”登陆PSP的第一款游戏。游戏的画面和音效都属于同类作品的较高水平，把恐怖气氛渲染得十分到位。作为一款原创动作冒险类型游戏，本作加强了动作要素，一方面增加了武器的种类令玩家杀敌有更多的手段，另一方面引入了类似QTE的系统也使战斗不会乏味。游戏在剧情方面则保持了系列一向晦涩和难懂的风格，在解开了之前作品留下的谜题的同时，也为以后的作品埋下新的伏笔。

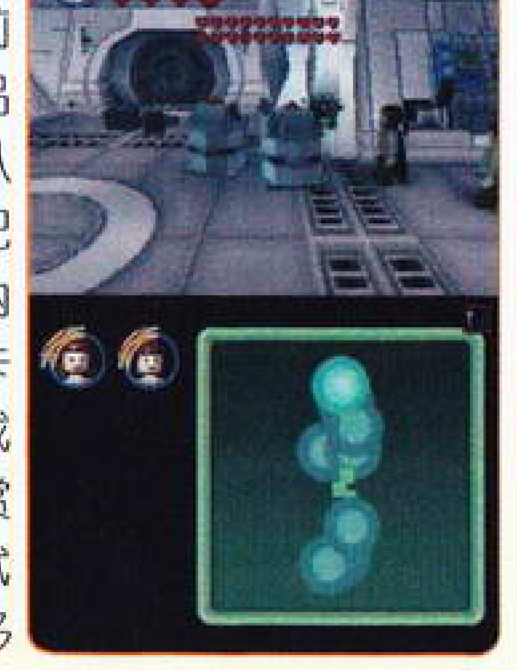


乐高星球大战 传奇

Lego Star Wars: The Complete Saga

推荐度 7

◆Lucas Arts◆ACT◆2007年11月6日◆1～2人
◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边



融合了《星战》及《星战前传》全六部作品的本作，依旧从莫斯艾斯里酒吧开始，在酒吧内的房间选择关卡进行冒险。游戏依旧有战士、赏金猎人、绝地武士、机器人等多种“职业”，不同的职业除了战斗方式不同，也是解开游戏中各个谜题的关键。电影原作中那些熟悉的人物都会在游戏中以方头方脑的积木形象登场，各经典场景、经典剧情也都以积木形式得到再现。除了各个场景的杂兵战和每章的BOSS战，一些关卡里还穿插有激烈火爆的空战。

海豹突击队 战术打击

SOCOM:U.S.Navy SEALs Tactical Strike



◆SCEA◆SLG◆2007年11月6日◆1～8人
◆39.99美元◆13岁以上◆无对应周边

本作是“《海豹突击队》系列”登陆掌机平台的第三款作品，游戏玩法上由原来的战术FPS转变为了纯战略指挥。玩家不再使用滑杆控制单个队员的行动，而是由一套指挥系统来对整个小队发出命令，让玩家以全局的角度来指挥这场战斗。在单机模式下，每完成一次任务后，系统会从耗时、团队意识、隐蔽度等方面给出综合评价。另外玩家还可通过Wi-Fi接入官方服务器，与世界各地的玩家进行激烈对战。



马里奥聚会DS

マリオパーティDS

推荐度 9

◆Nintendo◆TAB◆2007年11月08日◆1～4人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



追求多人同乐的聚会游戏——“《马里奥聚会》系列”二度登陆掌机平台。游戏平时以棋类游戏那样投掷骰子、走格子的方式进行，但重点在于每回合结束后随机抽取的丰富多人小游戏。这些小游戏的玩法各不相同，分别利用到了NDS双屏、触摸和麦克风的特性，小游戏总数多达67种。除了故事模式和聚会模式中的迷你游戏之外，本作还收录了一些方块类的小游戏，不过需要在游戏中达成一定条件后才会开启。

战锤40000 小队指令

Warhammer 40000:Squad Command

推荐度 7

◆STHQ◆SLG◆2007年11月12日◆1～8人
◆29.99美元◆13岁以上◆无对应周边

本作是桌面战棋"《战锤》系列"的游戏化作品。游戏引入了"行动值"的概念，部队的行动、攻击都会消耗行动值，只要行动值足够就能在一回合中多次攻击。游戏的战斗也很有特色，部队在攻击的时候会有视野的概念，被障碍物阻挡的话就无法命中敌人。这些特点让游戏中产生了许多与普通战棋游戏不同的战术。相对于"《战锤》系列"庞大的世界观，本作的情节比较简单，是一款适合刚刚接触此系列玩家的作品。



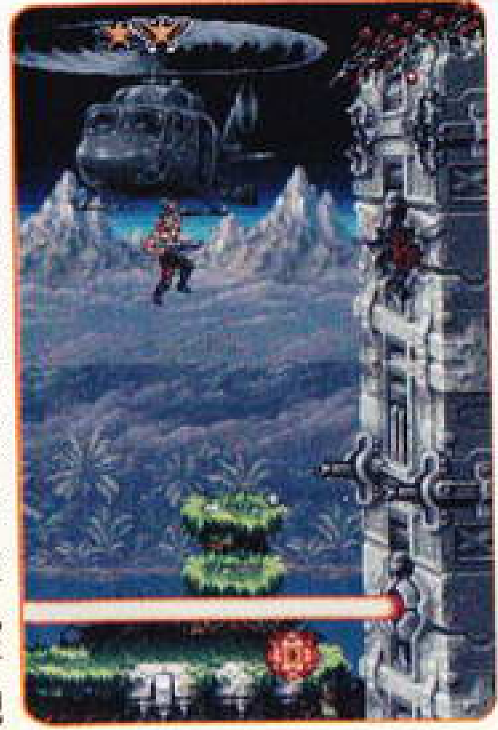
魂斗罗 4

Contra 4

推荐度 9



◆Konami◆ACT◆2007年11月13日◆1～2人
◆29.99美元◆13岁以上◆无对应周边



本作是"《魂斗罗》系列"诞生20周年的纪念作品，游戏提炼出2D卷轴游戏的精华，带给玩家射击、躲避等一系列纯粹的动作乐趣。NDS的双屏让角色的动作空间更大，同时也必须承受着来自全方位的威胁。作品中加入"抓钩"这一装备给游戏带来全新的战斗思维和戏剧化元素，让关卡更加紧张刺激。游戏共有8关，只有选择Normal以上的难度才能见到最终BOSS。通关后出现挑战模式，其完成度关系着隐藏要素的开启。

索尼克 竞争者2

Sonic Rivals 2

推荐度 7

◆SEGA◆ACT◆2007年11月13日◆1～2人
◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边

本作是世嘉为PSP专门开发的全新"《索尼克》系列"作品。本作的宗旨就是在3D的华丽画面下，尽可能地体现出2D《索尼克》的速度感与爽快感。2代重新设计了所有的关卡跑道，并加入了全新的对战关卡。在对战关卡中，玩家需要在一个封闭的场景内与对手进行一对一的竞争，和传统《索尼克》玩法有着很大区别。丰富的道具系统也让比赛的竞争更加激烈，每个角色的必杀技也会在不同关卡中发生变化。



荣誉勋章 英雄2

Medal of Honor Heroes 2

推荐度 8

◆EA Games◆FPS◆2007年11月13日◆1～32人
◆39.99美元◆13岁以上◆无对应周边

本作是《荣誉勋章 英雄》的续作，游戏背景设定在诺曼底登陆时期，玩家要扮演美国战略情报局的特种兵，展开深入敌后的作战行动。玩家不仅要与敌人大部队展开正面战斗，更要依靠潜入、暗杀等手段来消灭敌人的有生力量。本作整体流程较短，总共有7大关卡，关卡之间的过场采用的是照片加语音旁白的形式来进行叙述。游戏最大支持32人在线对战，共有3种游戏模式和6张地图可供玩家选择。





决不饶恕你

アナタヲユルサナイ

推荐度 8

◆AQ Interactive◆AVG◆2007年11月15日◆1人
◆4800日元◆15岁以上◆无对应周边



本作是由参与过《弟切草》、《街》等著名音响小说制作的麻野一哉领衔打造的文字类AVG，玩家要扮演女侦探竹内理理子，接受女性委托人对其丈夫是否出轨的调查委托。尽管是一款侦探类游戏，但游戏并不需要玩家进行复杂的推理。开局平淡的剧情从中期开始峰回路转，将出人意料的故事展现给玩家。"凝视"是本作的核心系统，仔细观察谈话对象的细小动作等得到不同线索，丰富的调查分支更提高了游戏的重复可玩性。

料理妈妈2

クッキングママ2

推荐度 7

◆Taito◆ACT◆2007年11月15日◆1～4人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是在欧美大受好评的模拟制作料理游戏《料理妈妈》的续作，依然继承了前作简单易上手的游戏风格。游戏中共收录了80种料理的制作方法，玩家需要用洗、切、削、煮、烧、炒等各种烹饪时要用到的动作来完成料理的制作。在完成料理后要把做成的料理给朋友吃，通过味道来得知料理的完成度。游戏追加了保存料理完成图的功能，同时能够编辑保存的图片，可以用来给自己完成的料理加上注释。

迷宫探索者 盟约之门

ダンジョンエクスプローラー 盟約の扉

推荐度 7

◆Hudson◆A·RPG◆2007年11月15日◆1～4人
◆4980日元◆全年龄◆无对应周边

本作是非常正统的A·RPG迷宫探索类游戏，作为一代经典游戏的复刻版，厂商全面重制了游戏画面，让喜欢原作的朋友也能体验到新鲜感。游戏一开始共有3大种族、6种职业的角色可供玩家选择，随着游戏的进行，角色还能转职为更高级的职业，不同职业能使用的魔法和技能也大不一样，魔法发动画面非常华丽。迷宫中的探索比较类似于美式A·RPG作品，游戏流程也以任务制进行。体贴的联机模式也非常值得称道。



迷宫探索者 邪神的领域

ダンジョンエクスプローラー 邪神の領域

推荐度 6

◆Hudson◆A·RPG◆2007年11月15日◆1～4人
◆4980日元◆全年龄◆对应 任天堂Wi-Fi网络连接



本作是"《迷宫探索者》系列"的正统续作，与同日在PSP上发售的复刻版不同，本作在沿用了系列经典系统的基础上为玩家奉上了一段全新的冒险。在这次的新作中玩家要再次化身不同种族、不同职业的勇者，在新的神秘遗迹迷宫中进行冒险并努力打倒最后的邪神。本作依然保持了游戏一贯的职业选择要素，游戏初期有三个族群的各三种职业供玩家挑选。游戏支持Wi-Fi联机，多人游戏更加有趣。

游戏中心CX 有野的挑战书

ゲームセンターCX 有野の挑战状

推荐度 6

◆NBGI◆ETC◆2007年11月15日◆1～2人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是根据日本富士电视台的“游戏中心CX”节目改编的合集类游戏，收录了FC上各种风格的游戏。玩家在游戏中可以同电视节目主持人有野一起挑战“与游戏机合体的魔王有野”。讨伐魔王的过程其实是不断地完成一个个经典的游戏中包含的任务。本作收录了各种不同类型的游戏，包括射击类、竞速类、动作类甚至包括了角色扮演游戏。游戏内还会有虚拟的游戏杂志发售，供玩家查看游戏的隐藏要素等。

古代王者 恐龙王者 7块碎片

古代王者 恐龙キング 7つのかけら

推荐度 6

◆SEGA◆RPG◆2007年11月22日◆1～2人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



街机游戏和动画都大受欢迎的“《恐龙王者》系列”登陆NDS平台的第一款作品，游戏的关键要素是挖掘、育成和战斗。游戏中包括了100余种恐龙供玩家收集，玩家可以在游戏的世界中发掘恐龙化石并且将其培育成恐龙，通过战斗提升恐龙的能力，最终战胜邪恶势力守卫世界的和平。游戏对应任天堂Wi-Fi网络连接，玩家能够与其他地方的玩家进行对战或者交换恐龙，也可以通过无线通信与周围的伙伴展开较量。

流星洛克人2 狂战士×忍者·狂战士×恐龙

流星のロックマン2 ベルセルク×シノビ·ベルセルク×ダイナソー

推荐度 7

◆Capcom◆A·RPG◆2007年11月22日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是《流星洛克人》的正统续作。科学家挖掘出古代的三大遗迹，遗迹里蕴含的巨大力量使其成为很多组织的目标。玩家要化身为主人公星河昴，一边帮忙解决小镇上出现的各种问题一边和意图得到古代遗迹力量的织姬战斗。本作增加了“羁绊之力”这个强化自身能力的系统，强化部件随流程深入不断增多。值得一提的是，虽然本作分为两个版本发售，但只要使用Wi-Fi联机，在一个版本里就能玩到所有内容。

勇者斗恶龙IV 被引导的人们

ドラゴンクエスト IV 导かれし者たち

推荐度 9

◆Square Enix◆RPG◆2007年11月22日◆1人
◆5200日元◆全年龄◆无对应周边



日本国民RPG“《DQ》系列”第4作的掌机移植版。游戏的构成很有特色，前四章都有着不同的主人公和故事，在第五章中，他们会陆续集结到玩家所扮演的勇者身边，共同与邪恶势力进行战斗。游戏充分利用了NDS的双屏功能，利用两个屏幕来显示城镇和迷宫，使游戏看起来更有纵深感。游戏还在指令栏上加入了对应图标，使选项一目了然。本作相比原先的版本在难度上进行了下调，移民之镇的完成方法也变得更加简单。

几何战争 银河

Geometry Wars: Galaxies

推荐度 **8**

◆Sierra◆STG◆2007年11月27日◆1～2人
◆29.99美元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作原本是Xbox游戏《世界街头赛车2》中的一个迷你游戏，后来又加入了Xbox Live Aracade的下载列表。在受到好评之后推出了NDS版。游戏描绘了一个由简单几何图形构筑的宇宙战场，玩家驾驶一架战机与来犯的各种几何图形作战，以取得更高的分数为目标。相比前作，游戏增加了关卡的数量，也加入了僚机系统。虽然声光效果比较简陋，但是游戏突出了纯粹的射击乐趣。游戏可以通过Wi-Fi更新官方排名，也能与Wii版联动下载关卡。

降魔灵符传 伊津奈2

降魔灵符传イヅナ 贰

推荐度 **7**

◆Success◆RPG◆2007年11月29日◆1人
◆4800日元◆12岁以上◆无对应周边



本作是一款结合了战国背景、忍者、美少女等要素的不可思议迷宫类RPG，游戏流程是以村子为中心，然后前往不同的迷宫进行冒险的形式展开。本作在继承了一代玩法的同时也加入了全新的元素，迷宫部分为两人一同冒险，可选择角色一下子增加了近十人，而且每位角色可使用的武器都是不一样的，战斗中可随时切换以应对不同的状况。另外以灵符为中心的战斗方式有了一定的升华，新增的双人合体攻击很有看头。

雷顿教授与恶魔之箱

レイトン教授と悪魔の箱

推荐度 **8**

◆Level-5◆AVG◆2007年11月29日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是“雷顿三部曲”的第二款作品，剧情围绕着一只传说会令打开的人死去的恶魔之箱而展开，故事不仅曲折离奇，而且温馨感人。游戏中收录的谜题比前作更为丰富，谜题与前作无一重复，玩家同样可以利用Wi-Fi网络连接来下载新的谜题。谜题中的各种插画风格进行了调整，与游戏的整体氛围结合得更加紧密。游戏中的动画和前作一样丰富，而且同样邀请了大牌明星来给角色配音。游戏的片尾曲也十分动听。

游戏王对战怪兽 世界锦标赛2008

游戏王デュエルモンスターズ WORLD CHAMPIONSHIP 2008

推荐度 **7**

◆Konami◆TAB◆2007年11月29日◆1～4人
◆4980日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



“《游戏王》系列”再度登陆NDS，本作包括了两大游戏模式：世界决斗模式和世界锦标赛模式。前者相当于故事模式，按照原作动画中的情节进行战斗；而后者则相当于自由对战，可以选择对手进行决斗。本作中收录了最新的“GLAS”系列，使得游戏中的卡牌总数量达到了2000余枚，除了通过与人对战来获得卡片外，玩家还可以通过Wi-Fi网络连接来下载、交换卡片，同时也可以更新自己的世界排名。

大众高尔夫 携带版2

みんなのGOLF ポータブル2

推荐度 8

◆SCEJ◆SPG◆2007年12月6日◆1～16人
◆4980日元◆全年龄◆无对应周边

本作是“《大众高尔夫》系列”登陆PSP平台的第二款正统作品，本作依然继承了系列“简单易懂、平易近人”的操作系统，即使是新手玩家也能轻松上手，而且还能让人体验到模拟高尔夫游戏的技术性与技巧性，轻松活泼，趣味十足的游戏风格老少皆宜。本作在包含了前作全部内容的基础上新增了6个球场、10名新角色，更多的道具收集品让游戏变得更加耐玩。本作大幅强化了网络联机对战系统，多人游戏时更加快乐！



迷宫制造者编年史II

クロニクル オブ ダンジョンメーカーII

推荐度 8

◆Global A Entertainment◆A・RPG◆2007年12月6日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边

和前作一样，本作打破了传统迷宫探索类游戏需要玩家们在厂商已经制作好的迷宫中探索的传统玩法，让玩家自己享受自由打造迷宫的乐趣。游戏有着非常自由的流程，只要玩家努力建造迷宫，吸引魔物，再击倒魔物就能轻松推进游戏发展。迷宫的建造简单有趣，游戏中共提供了90种不同的建筑和装饰材料供玩家打造迷宫。此外，游戏的战斗系统也很有意思，玩家可以装备多种武器战斗。



无瑕传说

テイルズ オブ イノセンス

推荐度 9

◆NBGI◆RPG◆2007年12月6日◆日版◆1～2人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边



本作是NDS上第二款原创“《传说》系列”作品，讲述了鲁卡等人为了找寻前世的记忆而进行冒险并拯救世界的故事。游戏最大的进化就是融合了《深渊传说》和《宿命传说》重制版优点的战斗系统。玩家不仅可以在3D战斗场景内自由移动，还能够依靠发动无限压制模式来进行爽快的连击。前作《风雨传说》中的锻造系统也被保留并加以进化。游戏支持双人同时游戏，另一位玩家可以操纵2P角色加入到战斗中来。

勇者别嚣张

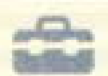
勇者のくせになまいきだ。

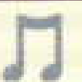


◆SCEJ◆SLG◆2007年12月6日◆1人
◆3800日元◆全年龄◆无对应周边

本作是一款玩法新颖的创意游戏，游戏中玩家扮演的是一名魔王，每关所要做的事情就是不断培育魔物打倒前来讨伐的勇者。魔王所处的迷宫是一个由方格组成的地下世界，每一个方格代表一块土壤，玩家要用镐子挖开这些土壤，令分布在迷宫各处的养分集中在一起，从而制造出可以拿来抵御勇者的魔物兵团。虽然游戏的规则很简单，但其实内容方面涉及到了许多RPG和SLG常识，可以检验出玩家的游戏经验累积。







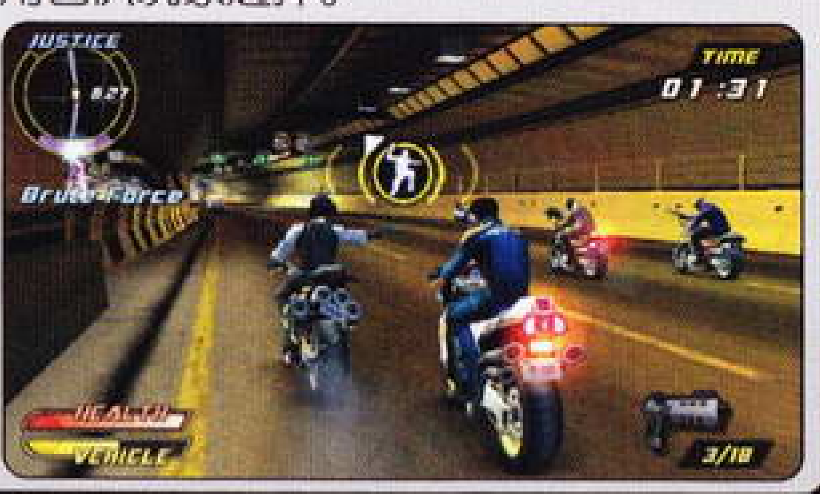

强力追击 终极正义

Pursuit Force:Extreme Justice

推荐度 7

◆SCEE◆RAC◆2007年12月7日◆1～4人
◆24.99欧元◆13岁以上◆无对应周边

本作是《强力追击》的正统续作，具有驾车追逐和火爆射击等诸多动作元素。在游戏中，玩家要扮演一名专门打击恶性犯罪组织的追风战警，奉命去铲除严重威胁城市安全的新型犯罪集团。本作拥有故事模式、任务模式以及挑战模式这3大模式。除了普通的驾驶关卡外，还有主观视点射击关卡、地面战关卡以及BOSS战关卡。另外本作支持4人无线联机对战，其中包括4种游戏模式，有24名角色供玩家选择。



第一神拳 携带版 胜利之魂

はじめの一歩 PORTABLE VICTORIOUS SPIRITS

推荐度 6

◆ESP◆FTG◆2007年12月20日◆1～2人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边

游戏改编自热血拳击漫画《第一神拳》，原作讲述了软弱少年一步如何通过拳击运动磨练自己的身心，最终成为一个男子汉的故事。本作的故事模式是按照原作剧情发展的，游戏中的彩色漫画部分由原画家全面重新绘制。此外，游戏再现了原作中激烈的拳击比赛，比赛中的打击感非常真实，丰富的出拳动作能让人充分感受拳击运动的魅力。游戏中共有41名角色可供选择，玩家可以选择自己喜欢的角色进行拳王之旅。



高速卡片战斗 卡片英雄

高速カードバトル カードヒーロー

推荐度 9

◆Nintendo◆TAB◆2007年12月20日◆1～2人
◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



本作是2000年GB游戏《交换与战斗 卡片英雄》的正统续作。游戏设置有包括“高速战斗”在内的四种各不相同的比赛规则。随着流程的不断进行，系统会按由简至繁的顺序引领玩家逐一熟悉这些规则。作品收录的卡片有150种，怪物卡片有前、后卫之分，其主要差别体现在威力和攻击范围上。商店、联机等功能需要进行到一定的章节后才会出现。此外，通过Wi-Fi连接还可以跟全世界玩家对战或下载特殊卡片。

啪嗒砰

Patapon

推荐度 9

◆SCEJ◆MUG◆2007年12月20日◆1人
◆4980日元◆全年龄◆无对应周边

一款全新形态的游戏作品。玩家用PSP的四个按键可以演奏出不同的鼓点，用这些鼓点的组合来控制自己的部落四处征战。在战斗之余还可以玩玩迷你游戏并且打造一支强大的军队。游戏并非简单按照提示来按键的音乐游戏，而是需要玩家用自己的节奏感和临场判断能力来演奏出自己的战歌。这款原创作品包含了动作、音乐、模拟经营等等要素，而且将这些要素顺畅地糅合在了一起，是一款不可错过的作品。



幸存少年 小岛的大秘密

サバイバルキッズ 小さな島の大きな秘密

推荐度 7

◆Konami◆AVG◆2005年12月20日◆1～4人
◆4980日元◆全年龄◆无对应周边



本作是"《迷失蔚蓝》系列"的最新作，游戏的玩法和前作相比没有太大的变化，也是以众多的迷你游戏来推进流程，不过本作的可使用角色增加到了4位，每位角色都有不同的能力和技能，善于利用角色特长是在小岛上的求生法则。本作最大的改善就是加强了NDS前两作薄弱的剧情部分，游戏以一条主线剧情贯穿整个流程，完成游戏一次后，会增加其他人物的剧情模式，玩家可以从多个视点了解本作的剧情。

最终幻想IV

ファイナルファンタジーIV

推荐度 9

◆Square Enix◆RPG◆2007年12月20日◆1人
◆5800日元◆全年龄◆无对应周边



昔日名作《FF IV》的重制版。本作利用了NDS版前作的3D引擎进行了完全重制，在画面上比之前的版本有了大幅进化。游戏的主人公本是一位暗黑骑士，但最终其完成了向圣骑士的转变，并与企图利用水晶的邪恶力量进行了斗争。本作加入了全新的能力继承系统，利用这种系统，玩家在培养角色的时候会变得更有策略性，成就感也更高。游戏还充分利用了NDS的双屏功能，在迷宫中冒险时下屏会显示地图，十分方便。

凉宫春日的约定

凉宫春日の约束

推荐度



8

◆NBGI◆AVG◆2007年12月27日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边

由动漫界红透半边天的《凉宫春日的忧郁》改编，本作剧情紧接TV版最后一话，玩家要扮演阿虚再次和SOS团一起度过离奇的时光。游戏的基本玩法是普通的文字类AVG，玩家要在每一天的上午、下午和晚上三个时间段分别和某个角色对话，对话时的选项会影响到10多个结局的分歧。本作采用全程语音，并支持完全自动播放和自由开关字幕，玩家可以像欣赏动画一样地体会游戏。生动展现角色表情的SOS系统也是一大卖点。



星之海洋 初次启程

スターオーシャン1 ファーストディパーチャー

推荐度 8

◆Square Enix◆RPG◆2007年12月27日◆1人
◆4800日元◆全年龄◆无对应周边

本作是SFC平台上的人气RPG《星之海洋》的重制版。游戏大幅强化了影音表现，角色重新设计并加入全程语音及过场动画，让玩家深刻体会到作品的进化。战斗系统方面采用了《星之海洋2》的立体战场战斗系统，并以实时3D绘图方式来呈现精彩的战斗特效。独特的"P.A系统"是游戏一大亮点，玩家可以通过它触发许多特殊事件。由于队伍人数方面的原因，一周目时无法收齐所有同伴，为玩家多周目游戏创造了动力。



索引：PSP部分

索引：NDS部分

文 盲先知
协力 D·S
美编 紫枫

TV GAME大赏·掌机篇·

2007年度最佳游戏中国玩家评选

玩家评选部分

2007年度最佳游戏中国玩家评选
TV GAME 大赏
·掌机篇·

继上一辑的媒体评选部分之后，这次给大家带来的是读者评选部分。在TV GAME大赏活动举办后，我们收到了无数热心读者的来信和投票。平信寄来的投票堆满了办公桌，每天都要将其中的一部分整理后封存。网站上的投票数量也多达数十万，虽然有电脑的帮助，但将这些数字统计下来也是个不小的任务。不过完成了这个任务之后，我们却丝毫没有感到疲倦，毕竟这一张张选票并非一摞纸片，它包含着玩家们对游戏的喜爱；网站上的数字也并非冰冷的二进制代码，而是玩家们燃烧的热情，在下面的内容中，就请大家与我们一起来见证。

参评媒体：游戏机实用技术 掌机王SP 游戏城寨



TV GAME大赏·掌机篇·

2007年度最佳游戏中国玩家评选

“2007年度最佳游戏中国玩家评选活动”至2008年1月10日已圆满结束，经统计调查显示：

本次评选活动中的90款备选游戏共获得

141万7095票

其中

网络投票为 69万6475票

平信投票为 72万0620票

参与本次评选的玩家总人数为

10万1629人

其中

网络人数为 4万9753人

平信人数为 5万1876人

选票来源







本次活动共有5位幸运读者获得大奖
奖品为三大主机+两大掌机（每人一款）
同时有500名幸运读者获得纪念奖
奖品为levelup.cn纪念T恤

活动中奖名单将在107页～109页公布

统计选票期间办公桌的“惨状”



2007年度 NDS最佳游戏（玩家评选）

总票数 22万9705票

NDS候选游戏的得票比较均匀，每个候选游戏都有着一万以上的得票，这些作品的人气可见一斑。自然了，这和游戏出众的素质是分不开的，选单中包括了《塞尔达》、《逆转》、《FF》、《DQ》、《机战》、《魂斗罗》、《口袋妖怪》、《传说》等等，这些哪个不是如雷贯耳的大作系列作品？作为原创作品的“《雷顿教授》系列”和《美妙世界》也都以自身很高的游戏性赢得了不少玩家的喜爱。

Nintendo DS

游戏	票数	得票率
塞尔达传说 幻影沙漏	29901	13.0%
逆转裁判4	23746	10.3%
燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团2	23643	10.3%
魂斗罗4	18511	8.1%
超级机器人大战W	15255	6.6%
最终幻想战略版A2 封穴的魔导书	14162	6.2%
最终幻想XII 亡灵之翼	13675	6.0%
口袋妖怪 不可思议的迷宫 暗之探险队·时之探险队	12672	5.5%
勇者斗恶龙Ⅳ	11997	5.2%
最终幻想·水晶编年史 命运指轮	11540	5.0%
无限传说	11432	5.0%
最终幻想Ⅳ	11220	4.9%
雷顿教授与不可思议之镇	10767	4.7%
美妙世界	10709	4.7%
雷顿教授与恶魔之箱	10475	4.6%

0 5000 10000 15000 20000 25000 30000

玩家评选第一名 NDS篇

塞尔达传说 幻影沙漏

票数：29901
得票率：13.0%

实在是一款十分出色的游戏，几乎让我欲罢不能，它有着清新的画面与精彩的故事情节，系统设定与操作感也都非常完美。

——遵义 张源

难度不像前几作那么难，而是更加大众化。剧情也不错，收集要素也还算丰富，和触摸屏的结合也很好。

——广东 潘昭德

玩不了《塞尔达》简直是活不了啊！

——天津 杨洋

这才是NDS的触摸屏该干的事情。

——汕头 卢奕全

能够在备受摧残的高中生活之后享受到如此清爽的游戏，真的没得说！

——北京 Zephrus



玩家评选第二名 NDS篇

逆转裁判4

票数：23746
得票率：10.3%

我一直是“《逆转》系列”的忠实支持者，在《逆转4》中能够以独特的方式再会成步堂龙一，让我心中有种说不出的温暖。

——沈阳 王骄阳

虽然主角的位置被王泥喜小子抢去了，但是成步堂老兄还是威风不减当年啊！游戏的情节环环相扣，让人完全按捺不住自己的好奇心想要一口气把它打通！在通关之后，我长出一口气，《逆转裁判4》，好样的！

——北京 邵彬

游戏还是和以前一样恶搞得很啊，王泥喜君在法庭里瀑布汗的样子实在太萌了。

——无锡 赵冰

谁说《逆转4》不是第一？异议阿力！

——焦作 王靖

玩家评选第三名 NDS篇



票数：23643
得票率：10.3%



每当我生活上、学习上失去信心的时候，它总是能鼓励我继续努里，重新燃起生命之火，向目标冲刺。

——昆山 王江书

必须要有把屏幕划穿的觉悟！把新机折腾成旧机的最佳游戏！

——上海 姚岚

不用多说：热血！整个夏天我都沉醉在这款游戏里，现在冬天来了，我更要继续战下去！

——levelup wdqrock

在奋斗了40多小时后，竟然得了个“节奏白痴”的“雅号”，我不知道要用什么表情去面对了……

——桂林 申明

玩家评选第四名 NDS篇

魂斗罗4

票数：18511
得票率：8.1%

难，很难，非常难，激难口牙！不过让我深深地回忆起小时候激战的快乐时光。

——大连 胡金林

热血！硬派！不杀杂兵通关才是王道！当年的感动呐……T_T

——广州 邹明洋

先是兴奋，打了一会后又开始闹心——太难了……不过在通了关后发现，它还没变！

——沈阳 王国华

拿杆散弹枪，把看到的一切打个稀巴烂！听到最终关胜利的音乐，我激动得热泪盈眶。这才是男人玩的游戏！

——洛阳 林校



玩家评选第五名 NDS篇

超级机器人大战W

票数：15255
得票率：6.6%



虽然战斗画面简陋，但是演出实在是华丽啊！操作方便，显示清晰，除了没语音以外就没毛病了！

——北京 吴伟杰

进行到梦境中的激战。

——江门 李东顺

《宇宙骑士》、《百兽王》，这些熟悉的身影又把我带回了那个一下课就直奔回家看电视的时候。

——哈尔滨 任立斌

玩家评选第六名 NDS篇

最终幻想战略版A2 封穴的魔导书

票数：14162
得票率：6.2%

一句话：太好玩了！之前玩过前作，它使我爱上了战棋类游戏。《FFTA2》完成度再创新高，让我爽透了！

——levelup 张仁灵

游戏时，好像真正置身于伊瓦利斯世界中，让我忘记所有烦恼。

——乌鲁木齐 李轩

本作的经验值分配方式真是让人不爽啊，load四五次速度就是不涨时真有摔机的冲动了。

——levelup wowudi



玩家评选第七名 NDS篇

最终幻想XII 亡灵之翼

票数：13675
得票率：6.0%



除了画面，其他都是100分！

——苏州 蔡文龙

角色扮演+即时战略游戏的新形态。

——汕头 张超

玩家评选第八名 NDS篇

口袋妖怪 不可思议的迷宫 暗之探险队·时之探险队

票数：12672
得票率：5.5%

"《口袋》系列"一直是我最爱玩的游戏。《不可思议的迷宫 暗·时之探险队》以众多可以捕捉的精灵以及让人着急的选主角问题让我又爱又恨。

——湛江 何益良

从最初的《口袋妖怪》到最新的系列作品，他给了玩家不少感动。作为一款游戏，该做到的它都做到了。

——辽宁 周鹏程

又让我们再次体验到了"《口袋妖怪》系列"给我们带来的，那种既怀旧又新颖的梦幻感觉。

——哈尔滨 张宝昆



玩家评选第九名 NDS篇

勇者斗恶龙IV

票数：11997
得票率：5.2%

游戏画面清新，耐玩度高，无聊时打开心爱的游戏玩上一会，太爽了！

——北京 李辰晨

这款《DQ IV》与前作相比，最大的特色是那个好用的马车系统，它使得等级较低的同伴很容易升级。

——韶关 李洪杰

很感动，老的游戏，新的体验。

——宁波 袁亮

玩家评选第十名 NDS篇

最终幻想 水晶编年史 命运指轮

票数：11540
得票率：5.0%



生动的动作，动人的剧情，丰富的任务，多彩的装备，巧妙的系统，都让我感受到NDS的乐趣。

——湛江 薛敏冬

让我感受到了亲情的无私与爱，主角的悲惨命运以及他的故事将铭刻在我的记忆里，挥之不去……

——襄樊 陈坤

这就是NDS上最适合大家一起玩的游戏吧？四个人四个种族联机实在太过瘾了，我们每天都要玩。

——南京 柳宇成

玩家评选第十一名 NDS篇

无瑕传说

票数：11432
得票率：5.0%

在战斗的自由度和爽快感上大大增加，而且新增许多独具特色的游戏系统。

——江门 梁春强

《无瑕传说》不是雷！它不是雷！

——北京 霍云峰

玩家评选第十二名 NDS篇

最终幻想IV

票数：11220
得票率：4.9%

剧情依然感人，画面也变得漂亮，感觉很不错！

——开平 黄飞鸿

之前玩过GBA版的，剧情真的是很不错，现在有了NDS版，当然要重温一下了！

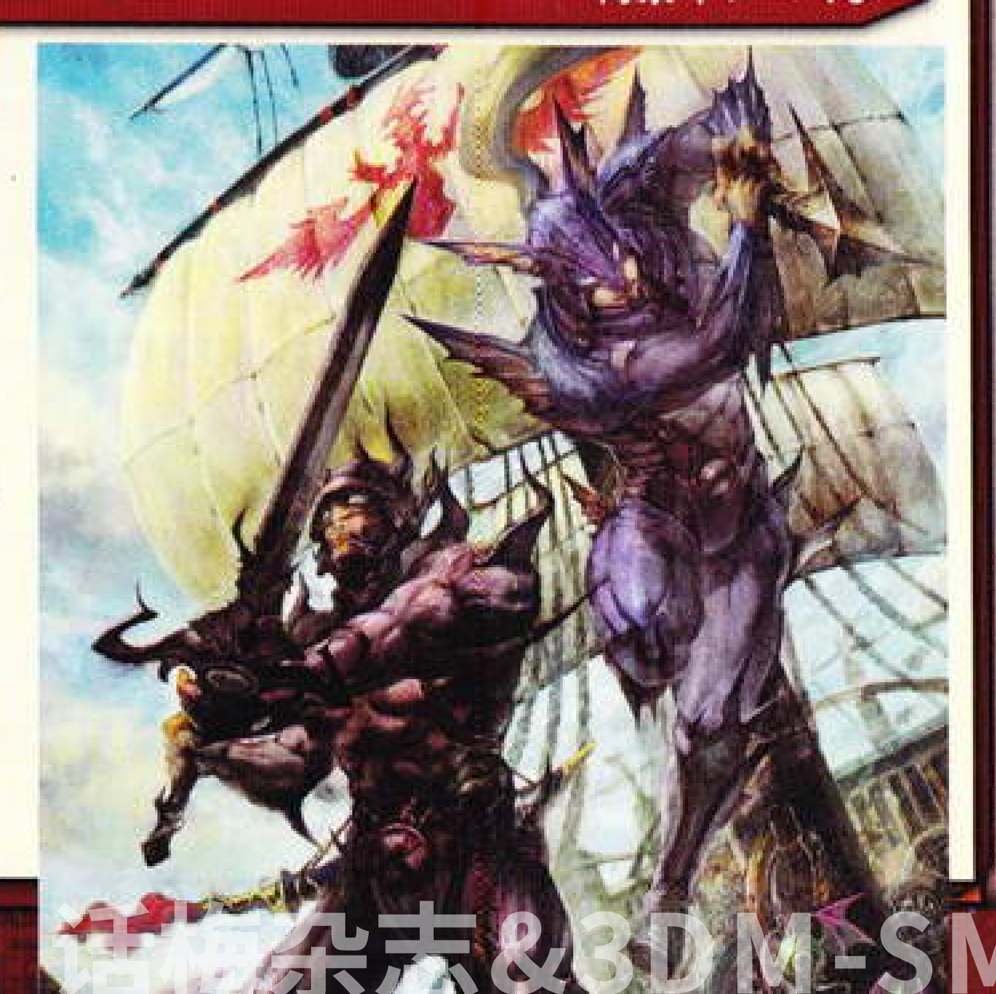
——苏州 蔡文龙

古老的水晶故事在NDS上再度上演，并且再度焕发了青春！

——柳州 张晨

变成3D的大头之后，比以前更可爱了。

——徐州 邓婕



玩家评选第十三名 NDS篇

雷顿教授与不可思议之镇

票数：10767
得票率：4.7%



考验智商，体验离奇冒险。

——东莞 张艳梅

这款游戏与其他不同，它益智性非常强，使我们这些办公室一族又重新像学生一样，把大脑运转起来了。

——北京 韩尉尉

虽然高三没空接触游戏，但《雷顿教授》却让我在被窝里和它一起挨了无数个夜晚！无攻略完美记录，敬礼！

——东莞 游欣昌

玩家评选第十四名 NDS篇

美妙世界

票数：10709
得票率：4.7%



我所喜爱的“双手双屏”操作在这个游戏里得以实现，流行感很强的音乐让人兴奋。

——成都 韩奇峰

画面精致，音乐符合我的审美观点，战斗较为华丽，综合实力很强。

——丹东 韩晓宁

独特，新颖，角色人生观塑造得很成功，丰富的流行元素也很不错。

——南京 马欢

玩家评选第十五名 NDS篇

雷顿教授与恶魔之箱

票数：10475
得票率：4.6%

这款游戏的故事情节十分让人赞叹，情节一环扣一环，使我这个原本对这类游戏兴趣不大的人也产生了浓厚的兴趣！一个字：棒！

——清远 冯润余

丰富的谜题让我“解”不释手，每解开一道谜题，都是成功的喜悦。

——广州 林子博

虽然不是超大作，但能凭借出色的剧情与素质，把我吸引到AVG领域去。我必须叫好！

——长春 于皓

这款游戏音乐的很不错！片尾曲让我很意外，实在是太好听了！

——呼和浩特 徐晓岩

据说游戏的续作也公布了，这一代我还没玩完呢，实在是太快了，制作者真是好样的！

——淮安 肖圆圆



2007年度 总票数 24万5401票

PSP最佳游戏（玩家评选）

PSP部分的选票分布和NDS完全不同，《怪物猎人 携带版 2nd》和《危机之源 最终幻想Ⅶ》两部重头作品一共获得了所有PSP选票总数的38.3%，把其他各候选作品远远甩在了身后。当然了，猎人们动辄数百小时的游戏时间是非常恐怖的；而《CCFFⅦ》相当吸引人眼球的人设、画面与优秀的系统、剧情也为它赚得了大量的人气。排行最后的几部候选作品可能在选取上有些问题，导致了这几款作品人气低靡。

PlayStationPortable

游戏	票数	得票率
怪物猎人 携带版 2nd	47816	19.5%
危机之源 最终幻想Ⅶ	46014	18.8%
寂静岭 起源	24693	10.1%
DJ MAX 携带版2	17467	7.1%
恶魔城X 历代记	15855	6.5%
宿命传说2	12682	5.2%
高达 战争编年史	12203	5.0%
最终幻想战略版 狮子战争	11705	4.8%
星之海洋 初次启程	9554	3.9%
大众高尔夫 携带版2	9465	3.9%
血吸战士 洛根之影	9372	3.8%
荒野兵器 交叉火力	7417	3.0%
极魔界村 改	7263	3.0%
捉猴啦 猴子爱作战	7060	2.9%
最终幻想Ⅱ 重制版	6835	2.8%

0 10000 20000 30000 40000 50000

玩家评选第一名 PSP篇

怪物猎人 携带版 2nd

票数：47816
得票率：19.5%

我买PSP的原因就是朋友一直用《MHP2》来吸引我。和朋友一起合作杀怪可以说是一种享受，不仅使我的反应速度提高了，还大大地提高了我的团队精神。

——广州 张翊宿

我热爱游戏，享受着游戏带给我的快乐，朋友间的友情伴随着游戏。当轰龙、霸龙、钢龙等强大的敌人在我们面前倒下时，我们兴奋得欢呼、拥抱……

——宁波 俞凯

它教会了我两件事：一，身为男人就应该直面困难，并且战胜困难；二，团结的力量是最强大的！

——杭州 徐刚

到底是人猎怪物，还是怪物猎人？这是个问题。

——福州 刘晨舟

热血的青春啊！

——上海 邢斐



玩家评选第二名 PSP篇

危机之源 最终幻想VII

票数：46014
得票率：18.8%

《FFⅦ》果然为经典中的经典，前传《CCFFⅦ》也一样华丽！优美的CG，爽快的战斗，鲜明的人物，还有最为感人的剧情。在结尾扎克斯被乱枪打死时我都要哭了……这样的游戏已经无可挑剔了，艺术啊！

——上海 王咏



也许它不是最好的《FF》，但却是给经历过《FFⅦ》的玩家最好的礼物。To be continue的同时，对《FFⅦ》的重制多了一份期待！

——长春 周户星

SE用自己的实际行动证实，“《FFⅦ》补完计划”不是“《FFⅦ》骗钱计划”。《CCFFⅦ》中感动重现。

——银川 马园

T_T

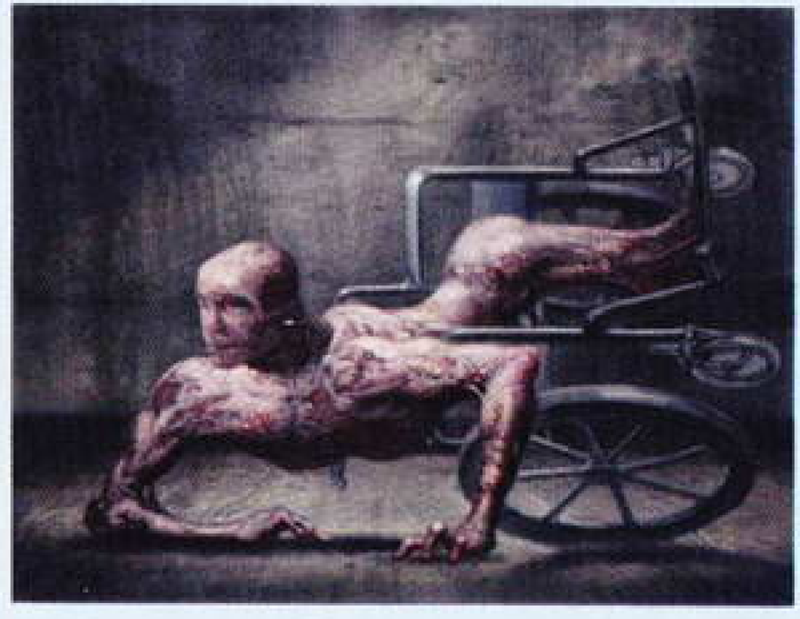
——哈尔滨 李可心

玩家评选第三名 PSP篇

寂静岭 起源

票数：24693
得票率：10.1%

假如有一天真的来到了寂静岭，那么我是应该庆幸的。在这里赎清自己的罪孽，也许带来的会是死亡，我会欣然的接受，毫无怨言……在混沌中才可以看清一切，找到真正的自我，然后释放。那个世界将是属于我的内心的，一切的善恶都将是具像。寻求解脱，然后被解脱所束缚，无限地循环下去……



——北京 李扬

游戏结束后，很长时间寝室熄灯后不敢睡觉，只能用被子蒙住头。

——长春 李振军

游戏通关后，抬起头，发现这个世界真的很美好。

——哈尔滨 王伟达

玩家评选第四名 PSP篇

DJ MAX 携带版2

票数：17467
得票率：7.1%

有很强的带入感，节奏感也十足，是必玩的游戏之一。

——长春 林万峰



用Hip-Hop的曲风来赶走工作带来的压力，在办公室与GF比试一下，赞！

——levelup 海天使宝宝

手指完全麻木的感觉真好。

——齐齐哈尔 董海涛

锻炼手指肌肉的超炫游戏，抽筋、抽筋……

——广州 曾雨彬

玩家评选第五名 PSP篇

恶魔城X 历代记

票数：15855
得票率：6.5%



终于可以玩到始祖形式的《恶魔城》。本作画面进化，音乐也很宏大，实在是太精彩了。

——珠海 罗潇

本来是冲着里面的《月下》去的，但是玩过“原始”的《恶魔城》之后才发现原来老《恶魔城》如此精彩！

——石河子 刘宏江

作为一个从第一代《恶魔城》玩到最新版的老玩家，我觉得《恶魔城》是我的游戏第一生命。

——福州 何念铭

玩家评选第六名 PSP篇

宿命传说2

票数：12682
得票率：5.2%

每当游戏音乐在耳边想起的时候，我的感受就像游戏的名字一样，和主人公的宿命紧密相连在一起。

——北京 郎羽纯

人物美形，战斗有趣精彩，剧本也写得很好，耐玩度高。即使相隔几年再玩依然令人回味无穷。

——云浮 陈晓敏

里昂SAMA！不对，裘达斯SAMA！

——天津 田野

玩家评选第七名 PSP篇

高达 战争编年史

票数：12203
得票率：5.0%

我一度以为我对高达的爱已经冷却，直至它的出现，我又找回了那种废寝忘食的热情。能邂逅一款自己喜欢的游戏真是一件非常幸福的事情。那一刻，我泪流满面。

——广州 黎伟滨

我是高达迷，很高兴能玩到这款游戏。回忆起看过的剧情，融入其中的感觉让人很感动吧！

——桂平 莫双权

我就是李阿宝。

——太原 刘舒翎

玩家评选第八名 PSP篇

最终幻想战略版 狮子战争

票数：11705
得票率：4.8%



无论是游戏的剧本，还是各个角色性情的设计，都完美体现了制作人员想传达给我们的思想。细腻精致的动画与情节紧密交织，身为玩家的我瞬间融入了只有狮子战争的世界。

——上海 朱倩如

虽然在PS上已经玩了几遍，但是新添的要素和怀旧的成分让我又在PSP上通关几遍，真过瘾！

——张家港 陈云

玩家评选第九名 PSP篇

星之海洋 初次启程

票数：9554
得票率：3.9%

每次伤心时，玩起它就能使我感到快乐。

——平湖 张亮

玩家评选第十名 PSP篇

大众高尔夫 携带版2

票数：9465
得票率：3.9%

家里的车恰好也是大众高尔夫，冲着名字玩了玩，发现它易上手，有乐趣，第一次玩就喜欢上了，为Hole in one奋斗！

——哈尔滨 郭浩

玩家评选第十一名 PSP篇

虹吸战士 洛根之影

票数：9372
得票率：3.8%

优秀的画面，爽快的操作，以及考验PSP按键的任务。除了最后一点外真的很好玩。

——无锡 石与诚

玩家评选第十二名 PSP篇

荒野兵器 交叉火力

票数：7417
得票率：3.0%

RPG变成S·RPG？玩战棋，我看行。

——濮阳 刘祺

WILD ARMS XF

玩家评选第十三名 PSP篇

极魔界村 改

票数：7263
得票率：3.0%

感谢上帝给我这么“好”的游戏！

——青岛 王致捷

玩家评选第十四名 PSP篇

捉猴啦 猴子爱作战

票数：7060
得票率：2.9%

今年惟一一个通关的PSP游戏，剧情超搞笑的！

——苏州 蔡文龙

玩家评选第十四名 PSP篇

最终幻想II 重制版

票数：6835
得票率：2.8%

想起了小时候，一个日文字不认识的情况下，硬是一点点把游戏打通 关。现在再次拿到游戏后才了解到游戏的情节，感觉好像和十几年前的时间交汇在了一起啊。

——攀枝花 秦国中



其他读者喜爱的游戏

"15个候选实在是太少了！"这是不少玩家在选票中发出的呼声。还有哪些游戏是玩家所喜欢的？请往下看。

《勇者别嚣张》

作为魔王，我想嚣张也嚣张不起来啊，这魔王真是白当了。

——宜昌 张晓伟

《潜龙谍影 掌上行动 加强版》

15个候选里竟然没有PSP的《MGS》？太对不起我，对不起小岛秀夫了。

——北京 李思言



《疯狂出租车 乘客大战》

虽然小编看到我写得有些可笑，可这真是无机借机的本人玩得最好的游戏了，哈哈。

——太原 曾丽君

《料理 妈妈2》

我们没有日本那种 家政课，平时不进厨房。这样的小品游戏让人耳 目一新，很有趣，还能和女孩一起玩。

——南京 连晓东

《啪嗒嘭》

啪嗒啪嗒啪嗒嘭，别说你都看不懂；
跳舞打仗狩猎物，大眼小人就是行！

——西安 谢尹

《世界树迷宫》



在这款游戏发售之初我就下载了它，后来又托朋友帮我买了张正版。这款不太出名的小容量游戏让我在现在大作如潮的软件热浪中找到了最初对游戏入迷的感动。

——佳木斯 安子龙

《战锤40000 小队指令》

这才是战棋，我重复一遍，这才是战棋游戏。没玩过的人就后悔吧！

——盐城 赵毅然



玩家投票中的高发事件

在游戏的投票之外，玩家们还写来了自己对于生活的感悟。中我们发现了一个奇特的现象：很多玩家的遭遇都很相似。看上去虽是巧合。但是其实也都和读者身处的环境是分不开的。我们选出了出现频率最高的几个事件和诸位玩家聊上几句。

No.1 上高中（大学、工作）后时间越来越少

上了高中就有了升学的压力，各方面的监督也越来越严，游戏自然会被视为是洪水猛兽一般，老师自是各方面严防死守，家长也会围追堵截，这样自然就没什么机会能玩游戏了。大学、工作之后虽然自由一些，但是依然会忙得不行，玩游戏的时间也只会越来越少。建议各位玩友还是在调节好自己时间分配的情况下再玩吧，发展成No.2这样的事件就不好了。



No.2 我的小N（小P）被没收了啊！



No.1事件没有处理好的反面例子，一般都是由于在不恰当的时间和不恰当的地方玩游戏所导致的。其实被没收还算是好的，有不少玩友的机器甚至当场就粉身碎骨了。机器被没收之后不要慌张，要充分认识到自己是哪方面做得不足，比如没有把好风等（笑）。最重要的是，在被没收后不要立刻去讨还，而最好先好好表现一段时间，等拿出点成绩之后再去要机器是很有效果的。不过，在拿回机器后也不要忘记教训哦。

No.3 这么多好游戏我没机器玩不到……

对于奋斗于无涯学海的学子们来说，一台游戏机的价格往往是个很难承受的数字。即使对于工作了的朋友来说这也是笔不小的开销。于是玩家们就想出了各种办法来应对，像是馒头咸菜加泡面法（节省平时的开销来攒钱，不过对身体不好哦）、众人拾柴火焰高法（大家凑钱买掌机）、死皮赖脸蹭玩法（找有机器的朋友借来玩）、善加利用模拟器法、购买《掌机王SP》抽奖法等，都是人民群众用来对付"无机可玩"这个大敌的常用方法。抱怨没有机器玩的同学可以参考上述方法来实现自己的游戏梦。



No.4 有了NDS+PSP，却实在提不起对游戏的兴趣……



经众人鉴定，这种情况一般是以炫耀为目的，同时也是No.3人群怨念的对象。不过这样情况也情有可原，毕竟2007年好游戏那么多，光把一台主机上的游戏玩上一遍就要花掉不少时间，两台掌机游戏全部通吃是不太现实的。在"到底玩哪款游戏好呢？"的犹豫中，玩家的激情慢慢被耗尽，也就真的会开始对游戏提不起兴趣了。解决的办法也很简单，把自己的机器借给身边No.3人群一段时间，既做了好事，又能用"无机可玩"的情况吊一吊自己的胃口，何乐而不为呢？（笑）

No.5 严重期待XXXX推出续作！

2007年的游戏狂潮让玩家们着实爽了一把，不仅各个知名的游戏系列不断推出续作，而且也有大量原创游戏大放光彩。无论喜欢哪个类型、哪个系列，玩家在2007年都能够有自己的收获。在收获的基础上，玩家自然会希望自己喜欢的游戏继续发扬光大了。展望一下2008年，有无数优秀的游戏都站在未来向玩家招手，其中不仅有一些原创游戏，同时更是少不了那些知名大作的续作，玩家们，你们赢了！



2007年度最佳游戏中国玩家评选之经典语录

在一张张选票中，有不少读者写下了自己一年来对游戏和生活的感悟。这些感悟可谓是字字珠玑，既有天真可爱之极的发言，又有成熟老成之至的评论，十分精彩。不过如果把所有读者的感悟全部摘录上来不太现实，所以就精选了一些读者的言论来和大家分享。

（《CCFFⅦ》）在我所有玩过的游戏中剧情最好，人物也很好，尤其在最后非常感动，希望有续作。

——上海 郑美里

【你看人家SE多为玩家着想，就怕玩家等得着急，所以在10年就已经发售续作了。】

在这一年里，我结婚了，工作生活上都很忙，但是我还是割舍不了游戏，它已经成为了我生活的一部分。我爱游戏！

——levelup 戴强

【爱情生活游戏三不误，戴玩友可称是玩家的楷模。】

在初入大学之后入手了NDSL，这个暑假中彻底被老任的惊人创意所折服。现已装入电子辞典好好学习，争取奖学金——买Wii！

——广州 黄康宁

【NDS果然是学习机，用NDS考出好成绩拿奖学金买Wii，黄玩友的创意也十分惊人。】

要是有金手指就好了，我一定把时间调成无限，这样就能有时间玩游戏了！

——中山 黄佳

【如果您发现了这条金手指，请一定告诉我们，这样众小编也能摆脱熬夜加班的日子了。】

我是女生我优先，让我中奖吧，Go！

——上海 吴佳玮

【抽奖面前人人平等！】

次世代离我依旧很遥远，我依旧在寂静岭般的迷雾中寻找自我，寻找出路，实现自我救赎。

——南京 沈坚

【不仅要寻找次世代，还要自我解脱，真是任重而道远啊……】

感悟就是谢谢你们！《掌机王SP》的各位小编和所有PSP游戏！没有你们，我的世界充满了悲伤……

——吉林 张士钊

【最悲观的玩友，不过就冲你这句话，我们也会把《掌机王SP》好好办下去的！】

我的游戏生活也不知是在什么时候开始的，但是在我印象中，我曾看过关于游戏的书——《掌机王SP》。起初是从别人那儿借着看的，还偷偷地从上面撕几页下来不让人知道。

——宁波 童程峰

【古人云：窃书不能算偷，但是撕书……这就不好说了。】

玩物丧志啊！前些天因为玩被队长抓了个现行，罚哨一个月！所以劝告其他玩家，该玩的时候可以玩，不该玩的时候还是老老实实的吧。

——上海 侯凯

【身为武警的侯玩家用血的教训告诉我们：不该玩时，不玩！】

2008年的目标和愿望：1.拿很多压岁钱！再买台银色NDSL；2.夏天的时候买Wii；3.有很多时间把想玩的游戏都玩一遍！

——杭州 黄浥晨

【有宏伟的目标当然是好事，但是要知道，主机越多，游戏就会越没时间去玩的……】

希望小编们在新的一年里能单手玩《DJ MAX》，不杀敌通关《魔界村》，不用笔过《应援团》。

——锦州 吴越

【单手玩《DJ MAX》最低难度还是有可能实现，不杀敌通关《魔界村》就非常十分以及特别具有挑战性了。不用笔过《应援团》？这个游戏不是直接用手指玩的吗？（笑）】

这回将积累下来的几十张抽奖印花全部贴上，希望可以给自己带来好运，抽到传说中的NDS，让自己不用再过一边看《掌机王SP》一边YY游戏的生活。

——长春 郭聪

【下面的照片中就是郭玩友的来信，上面贴有数十张印花。虽然这些印花早已过期，但郭玩友的行动感动了每一位小编，你的另一个愿望我们会很快满足，也希望你能有好运抽到NDS。】



接下来就是公布中奖名单的时间了。我们不仅要祝贺中得大奖的几位玩家，也要祝贺获得了纪念奖的各位玩家，最后还要感谢所有参与本次TV GAME大赏的玩家和所有支持我们的热心读者、网友，正是因为有了你们，中国的TV GAME业才能向着美好的未来，前进！

2007年度最佳游戏中国玩家评选活动中奖名单

【一等奖】 PS3、X360、Wii任选其一

大连市金州区	张硕（levelup）
无锡市广瑞三村	虞晟伟
北京市朝阳区	张鹏

【二等奖】 PSP、NDSL任选其一

宿州市砀山县	周冰倩（levelup）
上海市浦东新区	陶彦

工作人员将在近期与一、二等奖获得者联系以确定所获奖品，其他中奖者如有问题欢迎随时致电查询，电话号码：0931—8659190 8668328（以下名单以中奖者姓名拼音字母排序。）

【纪念奖】 奖品为levelup.cn纪念T恤

武汉	敖 翔	广州	陈宇光	广州	高皓然	西安	候鹏飞
南昌	毕长青	南宁	陈 元	佛山	高培荣	北京	候自强
东莞	蔡海波	上海	陈圆辰	天津	高日成	深圳	胡 波
上海	蔡日廷	广州	陈展佳	北京	高 阳	成都	胡 成
苏州	蔡玮清	江门	陈兆权	柳州	高振尧	上海	胡 列
兰州	蔡正峰	武汉	陈智超	抚顺	葛 辉	绍兴	胡松涛
蚌埠	曹博翔	杭州	承 雨	哈尔滨	耿长龙	广州	胡文骏
天津	曹建麟	嘉兴	程 晔	牡丹江	耿晓宇	杭州	胡宇光
兰州	曹 宽	伊春	迟尧丰	安徽	宫佳伟	江苏	华 静
上海	曹 奇	大连	迟永春	太原	巩 帅	韶关	黄宝聪
深圳	曹 帅	黔灵	戴 放	镇江	顾嘉敏	株洲	黄光浩
乐昌	曹 智	长沙	戴文韬	西安	顾 宇	上海	黄 吉
大同	柴 越	无锡	戴星泽	上海	郭符平	广州	黄嘉杰
湖南	常 云	成都	邓 洵	广州	郭建平	百色	黄 杰
贵港	陈春源	葫芦岛	董 坤	齐齐哈尔	郭 乐	福建	黄 靖
阳江	陈国铸	重庆	杜 娟	三明	郭 玮	中山	黄俊豪
张家港	陈红华	昆明	樊恒江	梧州	郭彦华	广州	黄骏星
广州	陈 景	普兰店	范东林	嘉兴	韩 翡	南宁	黄 锴
广州	陈凯翔	上海	范伦豪	苏州	韩 枭	南京	黄力男
汕头	陈南喜	太原	范 鹏	北京	郝 晨	广州	黄天舜
郑州	陈 涛	上海	方晨炜	唐山	郝 伟	广州	黄伟光
广州	陈相合	上海	费 晨	东莞	何 浩	柳州	黄 宇
南宁	陈 晓	广州	冯立航	钦州	何后健	柳州	黄岳奕
天津	陈 笑	沈阳	冯 震	钦州	何 靖	广州	黄 柱
常州	陈 昕	北京	付 旭	高州	何佩行	成都	黄 佐
湖南	陈星宇	桂林	高 标	上海	何雅珍	上海	季一君
昆明	陈奕霖	上海	高淳远	上海	何智韧	无锡	蒋 斌
成都	陈映东	肇州	高德建	贵阳	贺 强	南宁	蒋楚翘

桂林	蒋光明	广州	梁嘉仪	镇江	陆馨	哈尔滨	尚岳吉
宁波	蒋嘉伟	江门	梁麒麟	上海	陆亦游	邯郸	韶华
上海	蒋坤滨	广州	梁舜	梧州	陆志斌	上海	邵渊
盐城	蒋伟	佛山	梁舜刚	宿州	吕红娟	潍坊	申晨
遂宁	蒋彦秋	佛山	梁锡强	上海	吕炯明	上海	沈琪昊
西安	蒋映天	河北	梁振南	重庆	吕品	深圳	沈天维
西安	焦清辉	江门	梁振宁	清远	罗嘉文	杭州	沈文银
武汉	金剑	肇庆	梁震宇	北京	罗杰	上海	施建均
江苏	金慎敏	广西	廖丽莹	岳阳	罗景奇	福州	施梦泽
上海	金一飞	防城港	廖晓	桂林	罗旭	上海	施云峰
哈尔滨	孔磊	桂林	廖玉秀	固始	罗遥	镇江	史成鹏
北京	孔宪坤	南宁	林斌	湖州	骆翔	合肥	史宏伟
武汉	孔祥祯	鹤岗	林长春	德阳	马聪	沈阳	叔欣
顺德	赖亮康	承德	林东旭	昆明	马俊	郑州	帅静宇
武汉	乐翔宇	温岭	林高杰	无锡	马珂	呼和浩特	宋迪
南宁	雷剑斌	晋江	林佳伟	齐齐哈尔	马磊	上海	宋剑峰
高州	黎亨	东莞	林嘉俊	南京	马戎	北京	宋鉴
柳州	黎晖	福安	林钦标	北京	马帅	吉林	宋显峰
柳州	黎斯郁	宁波	林奕	广州	孟旭东	玉林	苏峻
佛山	黎泽文	温州	林毅	兰州	牟烈江	烟台	苏仕源
合肥	李冰	石家庄	刘焯	抚顺	聂迁	福建	苏臻
武汉	李成	淄博	刘传涛	百色	农卫科	青岛	隋玉琨
重庆	李川江	贵州	刘大玮	江苏	欧东	南通	孙晨
北京	李春华	咸阳	刘岱奇	阳江	欧刚毅	杭州	孙达
北京	李杜	广州	刘丁龙	郴州	欧阳君怡	海宁	孙吉
大庆	李国瑾	上海	刘卿	中山	欧振兴	哈尔滨	孙璐
长春	李函	茂名	刘若俊	北海	潘光平	开封	孙孟良
上海	李洪佳	苏州	刘晟俊	济南	潘广宗	上海	孙小燕
上海	李洁	上海	刘诗景	玉环	潘建华	济南	孙啸天
深圳	李敬陶	清镇	刘崴	上海	潘沐云	柳州	谈进德
上海	李梁	柳州	刘维	平顶山	裴宝春	汕头	谭芳
北京	李宁	南宁	刘晓红	云浮	彭发炜	北京	谭浩
三河	李鹏飞	丹东	刘学鑫	昆明	彭涛	泉州	谭越强
上海	李瑞清	南京	刘阳	徐州	戚亚堃	桂林	唐环宇
广州	李思阳	河源	刘耀桓	四平	齐皓	成都	唐林
贵阳	李天心	天津	刘业琦	珠海	齐雷	东莞	唐锡鸿
武汉	李文江	南昌	刘怡	北京	齐亚非	珠海	唐宇
北京	李响	包头	刘子萱	上海	钱伟明	西安	田俊
滁州	李晓命	洛阳	卢博	太仓	钱雁峰	北京	田野
武汉	李杨	湖南	卢翔	浙江	钱周明	镇江	王安
广州	李亿	上海	卢晔	桂林	秦斌	淄博	王宝翠
武汉	李英杰	佛山	卢煜明	广州	丘家愉	杭州	王博
佛山	李勇志	上海	鲁贝贝	上海	邱记文	成都	王澄夏
北京	李治	大连	鲁明	成都	邱宇辉	沈阳	王冲
宜昌	李卓夫	陕西	鲁子霄	宜昌	区舸	宿州	王东花
广州	利兴龙	杭州	陆蕙	广州	区卓威	西安	王凡
贺州	练中将	南宁	陆杰	杭州	屈李翀	西安	王浩阳
南宁	梁传佳	上海	陆兢	平顶山	任晓东	天津	王恒
河南	梁光词	上海	陆玮	武汉	阮飞	上海	王洪远

上海	王健	桂林	伍尔佳	深圳	殷欢欢	天津	张昭
呼伦贝尔	王金贵	广州	伍礼红	上海	殷晓明	大连	张兆鹏
北京	王津	深圳	伍兆年	肇庆	尹志坚	承德	张志超
南宁	王爵	太原	武建文	南京	应康力	佛山	张志钧
东莞	王理阁	芜湖	夏峰	长春	于浩	青岛	张志亮
清远	王流兵	上海	项聪龙	黄石	於清	朝阳	张志强
上海	王龙祥	青岛	肖飞	绍兴	俞佳华	广州	章聪友
铜仁	王鲁峰	北京	肖楠	杭州	袁搏	广州	招展棣
上海	王美侠	唐山	肖雄	深圳	袁国豪	成都	赵晨江
上海	王梦熊	韶关	谢斌	上海	袁克非	上海	赵晨炜
增城	王明超	广西	谢俊	广州	袁沛恒	北京	赵嘉晨
上海	王明媛	广州	谢俊	天津	岳星凯	玉溪	赵江仁
天津	王楠	东莞	谢磊鑫	广州	曾捷	天津	赵俊康
上海	王沛	重庆	刑远	长沙	曾庆云	陕西	赵鑫
上海	王沛然	浙江	熊焕	湛江	曾展勇	北京	赵峥
贵阳	王睿	上海	徐隽良	成都	曾琢	浙江	郑疆
西安	王思铭	宜春	徐鑫	乐清	张彬海	荆州	郑杰
北京	王思琦	上海	徐宇杰	天津	张承一	漳州	郑珺
重庆	王松	广州	徐裕威	淮北	张弛	唐山	郑炜
天津	王伟	上海	徐兆飞	昆山	张芬英	深圳	钟俊豪
大连	王玮琳	天津	许菲	泰安	张阁	温州	周城
哈尔滨	王文乾	深圳	许家铭	阜新	张国恒	东莞	周家振
兰州	王文涛	杭州	许磊	齐齐哈尔	张鹤城	大石桥	周建军
朝阳	王闻粟	广西	许晓锐	深圳	张恒	桂林	周少青
上海	王晓夏	佛山	栩展鸿	长春	张泓	上海	周天扬
北京	王晓龙	中山	薛锋	成都	张巨	重庆	周翔
西安	王耀	重庆	晏超	深圳	张娟	上海	周颜贤
湖州	王轶	大连	杨波	成都	张乐	南京	周阳
大连	王翼	北京	杨成林	龙泉	张磊	武汉	周一峰
沈阳	王宇轩	常州	杨纯	湖州	张力宇	北京	周一轮
临沂	王媛媛	柳州	杨国林	敦煌	张梅	上海	周尊德
湘潭	王卓	郑州	杨皓翔	成都	张萌	北京	朱达亮
天津	王子文	柳州	杨河东	南京	张明敏	上海	朱佳俊
昆明	韦南西	广西	杨进宇	兰州	张璞	郑州	朱佳威
韶关	魏子力	天津	杨景维	上海	张琪	上海	朱良
保定	温梦瑶	中山	杨乔俊	河北	张青龙	上海	朱祺
宁都	温中亚	广东	杨涛	天津	张松	上海	朱婷婷
广州	邬钊繁	天津	杨悦	广州	张文杰	上海	朱翕
广州	吴寒	上海	杨震仁	深圳	张翔宇	上海	朱英良
大连	吴昊	安康	姚方戈	六安	张晓	上海	朱震宇
佛山	吴家升	上海	姚磊	黔西	张旋	郴州	朱植
上海	吴建康	北京	姚爽	台州	张璇	湖州	诸文彬
广州	吴静雯	武汉	姚依笛	长兴	张耀华	浙江	祝斌
梧州	吴培雄	北京	叶皆乐	上海	张毅	上海	邹骏宇
齐齐哈尔	吴琼	武汉	叶青	北京	张宇峰	西安	邹欣
成都	吴秋阳	广州	叶荫棠	肇庆	张宇航		
深圳	吴仕孟	北京	易芳	珠海	张宇行		
天津	吴玉	福田	易玉明	佛山	张元宫		
上海	吴知伊	上海	殷华俊	南昌	张占滨		

フロム・ジ・アビス

FROM THE ABYSS

最近似乎进入了游戏发售的低潮期，一堆一线大作至少都要等月底或2月份才推出，如果在这段时间里你觉得没游戏可玩的话，不如关注一下一些二线作品吧，或许会有意想不到的发现。下面介绍的这一款《来自深渊》是由制作人气经营模拟游戏“《我是航空管制官》系列”的Sonic Powered所推出的一款传统A·RPG。游戏的表现还算可以，在春季游戏狂潮来临前，就让我们用本作来当餐前的开胃菜吧。

文 狂战士　编 乌冬　美编 小鱼仔

来自深渊
フロム・ジ・アビス
NDS ◆Sonic Powered◆A·RPG◆2008年1月17日◆日版◆1～2人◆256Mb◆4800日元◆无对应周边

迷宫的基本操作

十字键	移动
A	攻击
B、X、Y	技能键，可任意设置
L、R	切换下屏菜单
Select	查看武器和装备信息

冒险方式

本作的冒险是以迷宫的方式进行，迷宫都是在启动游戏时随机生成，所以每位玩家的游戏里的迷宫都是独一无二的。游戏里的迷宫一共有8个，具体的攻略流程为到达迷宫最深处打倒守卫迷宫的BOSS→回城补给与向女王报告，如此往复。迷宫的自由度很高，只要是打过的迷宫都可以反复挑战，并且可以选择从任意的层数开始。还有一点要注意的是迷宫中的敌人都是无限复活的，一换区怪物就会重新回到地图上，只要玩家愿意，可以不断利用这点来练级和刷装备。

角色的育成

角色升级后可自行配备能力点数，每升一级有4点能力点数，点数一旦决定分配的项目后，就不能再改变了，所以想自己创造的人物向物理型还是魔法型发展，在分配点数时就要有一个明确的方向，不能胡乱分配。另外在游戏的一开始，系统会问玩家几道问题，玩家的答案也会对创造出的人物能力有一定影响。

能力解说

HP	体力
SP	魔法值
EL—A	攻击属性
EL—D	防御属性
ATK	物理攻击力
DEF	物理防御力
INT	魔法攻击力
MEN	魔法防御力
AGI	速度，影响物理攻击的攻击速度和魔法的咏唱速度
LUK	运气，影响会心一击的几率和敌人落下宝物的几率





初始能力修正一览

问题一	ATK	DEF	INT	MEN	AGI	LUK
お金	无加减	无加减	无加减	无加减	无加减	无加减
名誉	−3	0	+2	+2	0	−1
正义感	−2	+2	+3	0	−1	−2
なんとなく	−2	+1	+1	+1	0	−1
问题二	ATK	DEF	INT	MEN	AGI	LUK
海の見える丘の上	无加减	无加减	无加减	无加减	无加减	无加减
山奥の村	+2	0	−2	+2	−1	−1
繁荣した大都市	0	−1	−1	+1	+1	0
内绪	+1	−1	−2	+1	0	+1
问题三	ATK	DEF	INT	MEN	AGI	LUK
水を分け与えた	无加减	无加减	无加减	无加减	无加减	无加减
水をあげなかった	0	−2	+1	+2	0	−1
彼の持ち物を夺った	−1	−2	0	+2	+3	−2
记忆にない	0	−1	−1	+2	+1	−1
问题四	ATK	DEF	INT	MEN	AGI	LUK
船を搜した	无加减	无加减	无加减	无加减	无加减	无加减
泳いで渡った	−1	+1	+1	+1	−2	0
陆路で向かった	+1	−1	+2	0	−2	0
途方に暮れた	−1	+1	+1	+1	−2	0

技能的获得

勇者的技能并不是通过升级获得，而是要通过本作特有的“吸魂”系统。在游戏的开始，玩家就会从女王处获得“吸魂”技能，以后在迷宫中遇到的敌人都可以用这招将它转化为自己的技能，这就是技能的主要来源方式，另外技能也可从商人处购买，不过价格不菲。



▶先把敌人的HP削弱到最小值，注意不要打死了。

▲使用“吸魂”技能，光球击中敌人后，要不断连打装备了“吸魂”技能的按键使黄色槽降到最低。



▶“吸魂”成功敌人会消失，同时玩家获得对应的技能。

攻略要点

草原の深渊

迷宫要点

游戏最初的迷宫，迷宫的结构不算复杂，可以拿来熟悉一下操作和"吸魂"系统。注意食人花在前期对玩家还是有一定的威胁的，它喷出的毒雾会在地图上残留一段时间，角色碰到会中毒，所以最好还是等消灭了一定数量的史莱姆使等级提升后再对其下手。Stage3里出现的兽巨人皮粗肉厚，但是攻击速度很慢，近距离战打不过的话可以使用弓等远程武器耗死它。



BOSS战

牛魔王看上去很厉害，其实是一只"纸老虎"，它的攻击方式只有原地挥斧和突进攻击两种：原地挥斧有一定的欺骗性，使出了第一下后看上去有破绽，但其实很快会使出第二下，所以这时千万不可贸然向前；突进攻击的移动速度非常慢，可以绕着它移动来躲过，待它停下来后会有较长的硬直时间，是发动攻击的好时机。注意BOSS的攻击力很高，角色被砍一下会掉大约四分之一的血，以现在等级是挨不了几下的。胜利后可获得钢の斧。

岩窟の深渊

迷宫要点

在这个迷宫的Stage2会遇到小恶魔这种敌人，它见到勇者后会马上回避并同时进行火球攻击，玩家可趁它还在咏唱的时候击破，在它身上可学到第一种攻击魔法"ブレットファイア"，虽然是最原始的魔法技能，但对付像兽巨人这种魔法防御薄弱的敌人还是很有效的。Stage3的丧尸也千万不可以错过，在它身上可以学会回复魔法"レスト"，这样前期就可以省下很多买药的钱。至于蝙蝠，因为平时总是飞在天上，而且就算攻击也基本对玩家没什么威胁，再加上经验值也少得可怜，所以我们就华丽地无视掉它吧。


魔瘴物質吸引魔
ダストゴーレム

BOSS战

和上一个不同的是这个BOSS除了会使用物理攻击外还会使用土属性魔法。BOSS的敲地攻击判定很大，但只能攻击它身前的范围，看它出这招后可绕到它身后猛砍。另外BOSS咏唱魔法的时候也是绝佳的攻击时机，不过切记不可贪刀，要不被它的魔法打中可是很痛的。当BOSS使用三方向飞岩时千万不可正对它的发射方向，因为本作在硬直后的恢复态势里竟然没有无敌时间，如果被这招全部打中的话，可瞬间被秒杀。胜利后可获得的火属性长枪フレイムスピア。

迷宫の深渊

迷宫要点

这个迷宫的的复杂程度要比前两个大很多，因为岔路多了而且地形的迷惑性强。这里的敌人多以魔法系为主，幽灵在接近勇者时会潜行，这时勇者的所有攻击都对它无效，只有等它发动攻击时才会现身，可以利用这一点来将它消灭。从枪兵身上获得的技能アドワンランス可增加一回长枪的攻击次数，非常实用。魔法师型敌人会使用风属性魔法，而且经常多个一起出现，被魔法连续命中可是很危险的，遇到被包围的情况，可以使用剑的三连攻击后再接一个ドミネーター，这招对清理集中的敌人有不错的效果。



BOSS战

本关的BOSS属于魔法型敌人，它的移动速度

很快，在距离勇者不远的时候会突然加速进行近身物理攻击，而且没有任何先兆，对付它比较安全的方法是使用弓保持一定的距离进行射击。远距离的时候它就会使用冰锥魔法，注意冰锥射出后还具有角度修正的效果，使玩家很容易判断错误回避的路线。击败它后可获得冰属性魔杖コールドロッド。

腐海の深渊

迷宫要点

记得在进入迷宫前准备足够的异常状态恢复道具，因为这关的敌人攻击大多会附加各种各样的异常状态，中了后对战斗极为不利。另外迷宫比较大，少不了走冤枉路的时候，想节约时间的话就强行突破敌人的包围吧，其实对于本作迷宫这种换个区又会出现的敌人，只要不是为了练级和刷道具，勇者可以直接从它们中间穿过去。



BOSS战

BOSS是暗黑骑士，它的攻击方式有近距离二连斩和远距离剑气攻击两种，二连斩因为出招快而且没什么破绽，所以还是以回避为主，如果用弓或魔法等远程攻击手段的则另当别论。剑气攻击的范围比较大，来不及躲避的话可以用在上一个迷宫里从幽灵身上获得的スリップフォワード技能穿过去。当BOSS的HP削减到一定程度后它的速度就会加快，同时剑气攻击提升为两段攻击，之前那招回避方法就不管用了，不过因为它出完剑气攻击后有很长时间的硬直，所以就算挨上两刀后冲过去砍都还是有胜算的。胜利后获得的道具是冰剑极寒の冰河。

熔炎の深渊

迷宫要点



虽然敌人都是以前的敌人换了一个颜色的版本，但攻击意识明显加强了，在敌人堆里如果中了第一下攻击后就很容易被接下来的攻击连击至死，所以硬闯不过的地方还是打吧。这关的敌人都是火属性的，上两个BOSS留下的武器都能派上不少用场。另外可以从这关的绿色史莱姆身上获得中级的回复魔法レストーモア。

BOSS战

这关的BOSS非常棘手，因为它总爱跳来跳去，能给玩家进攻的机会很少。它的两种攻击方式都是喷火，跳到版边时它会对勇者吐出落炎，这招只要保持角色移动就能避过。火焰放射则更好应对，因为攻击距离很短，玩家还可以在它放这招前揩一点油，但主要的攻击机会还是要捉住它落地的短暂时间，在这段时间尽量用大威力的单发招式轰，如斧的クラッシュハンマー，反复几轮下来就能将它打败。获胜后的道具是火属性弓ファイアボウ。

海沟の深渊

迷宫要点

这里是一个被冰雪覆盖的天地，敌人都以冰属性为主，装备冰属性的防具能有效减低伤害。加强版的枪兵使用的招数里多了一种土魔法攻击，勇者经过时它经常冷不防地使出，来不及回避会很吃亏，用“吸魂”在它身上可以学到为长枪增加两回攻击次数的技能アドツーランス。Stage3的魔女攻击的时候会附加弱化效果，中了的话攻击力和防御力都会大幅下降，这时还是尽快换区为好，从它身上可以学到弓的高威力技能インビンジブルショット，无论是对单体还是多体敌人都有不错的效果，建议用弓的玩家必学。



BOSS战

水母的攻击非常多样化，而且还经常会附加各种异常状态，近身型角色值得注意的是毒雾和麻痹针，两斧接一个バックステップ是最稳健的打法。远程角色则要注意它的水魔法攻击，当BOSS的HP被削减到一定程度后就会使用全屏的电击，被连续命中的话会有生命危险。打败它可以得到グングニル。

云上の深渊

迷宫要点

巨大沙虫的血非常厚，不过它不能移动，没什么必要的话就还是不要惹它。这关的魔法师型敌人的水魔法范围很大，如果被多个魔法师逼在角落里连续使用的话勇者就基本动弹不得了。除此之外还要注意加强版食人花的普通攻击里多了麻痹效果，在经过大面积的食人花区域前最好先清理一下，以免后患。技能方面在狼人身上能学会提高物理攻击速度的クイックモーション，物理攻击型角色最好把它学会。



BOSS战

BOSS的物理攻击和魔法攻击都十分了得，拳头攻击威力大且附带封印技能效果，中招后不能使用回复魔法是最要命的，而且不能依靠换区的方法来恢复。连续风刃出招极快且攻击跟踪性强，和它近身战时HP一定要保持一半以上才有保障。当BOSS的HP削减到一定程度后会发飚，这时它会频繁使用一招大范围的龙卷风魔法，非常烦人，不过发飚后有一个惟一好处就是这时它的连续风刃会削弱，变成了单发攻击不止，而且连咏唱时间也变长了，是玩家发动攻击的大好时机。获胜后得到的是商店里卖的最强魔杖ケリュケイオン，倒是省去了玩家一笔不小的开销。

魔界の深渊

迷宫要点

因为这里的敌人都是以前迷宫里敌人的加强版，打法上和以前的版本没有区别，所以在此就不再赘述了，下面将以介绍BOSS的打法为主。

BOSS战

因为是最后一战了，所以要准备周全。技能方面，最强回复技能必备，物理型角色最好装上加速技能クイックモーション，相对地魔法型角色最好装上クイックスペル，至于最后一个空位可考虑各种武器的最强技能或魔法，笔者在这里选用的武器是弓，所以选择了インビンジブルショット。道具方面，十字架、HP全回复和SP全回复道具一个都不能少，特别是SP全回复道具，在以技能为主的攻势下，SP消耗会异常快，所以能多带尽量多带。



正式进入战斗。BOSS分为两种形态，第一形态为卵，在这个形态下BOSS不会移动，不过这不表示它就能任我们鱼肉，和它战斗时天上会不断落下黑色的能量球攻击勇者，比较安全的打法是打游击战。消灭它后进入第二形态。

第二形态是大魔王的正体，它的攻击方式有敲地板引发震动波、激光喷射和能量球。前两招都比较好应付，一直躲在场地的左下角或右下角就好了，最麻烦的是带有追踪效果的能量球，随着魔王HP减少能量球的数量会增多，同时速度也会加快，实在躲不过的话就用回复道具硬顶吧。大魔王的弱点在头，只有对其头部发动攻击才能产生伤害，不过平时玩家是打不到它高高在上的头部的，只有先打它的手部，让它的头部垂下来，接下来该做什么就不用我说了吧。消灭它后就能迎来结局。

技能一览

剑

技能名	说明
ドミネーター	360度的回转剑技攻击
ツバメ返し	连续两次斩击
ソニックトレース	对一条直线上的敌人进行拔刀术攻击
アドワンソード	剑的攻击次数+1
アドツーソード	剑的攻击次数+2

斧

技能名	说明
クラッシュハンマー	可对前方敌人造成巨大伤害的蓄力攻击
ヘビートマホーク	将斧投出对前方敌人进行攻击
ホイールスプラッシャー	大范围的斧头旋转攻击，遇到墙壁后会反弹
アドワンアックス	斧的攻击次数+1

弓	
技能名	说明
タイフーン	一次射出三支不同方向的箭
キス・オブ・ボウ	箭的连续射击，攻击时可调整角度
インビンジブルショット	向前方射出贯通箭，可对一条直线上的敌人进行打击
ファイアモーメント	可在空中布置多支静止的箭，再按A键将它们一次全部射出

火属性攻击魔法	
技能名	说明
ブレットファイア	火球攻击
バーニングピラー	在前方造出火墙，敌人不能通过
サラマンダーソウル	全身包围着火焰，敌人碰到即会受到伤害
ファイアーフォーグ	在前方设置光球，连续击中敌人能给予巨大伤害
ファイアートラップ	在空中设置无数光球，可进行全屏攻击

回复魔法	
技能名	说明
レスト	HP回复(小)
レストモア	HP回复(中)
レストアゲイン	HP回复(大)

冰属性攻击魔法	
技能名	说明
フリージングランス	向前方射出冰锥，附带麻痹效果
ベノムマーシュ	放出毒雾，敌人接触后会中毒
グロスリーバブル	以自身为中心的全方位水泡乱射
ダイアモンドダスト	用强力的冷气贯通前方的敌人

枪	
技能名	说明
ギャロップランサー	长枪的远距离直线突刺
ポイズンジャベリン	将涂有剧毒的长枪投出
サウザンドピアサー	连续的长枪突刺
アドワンランス	枪的攻击次数+1
アドツーランス	枪的攻击次数+2

土属性攻击魔法	
技能名	说明
ロックウォール	放出包围自身的4根岩柱
パイルウェーブ	岩柱的直线攻击
アースパイルアップ	以自身为中心降下无数的岩石雨
ミーティアライト	全屏的大威力陨石攻击

风属性攻击魔法	
技能名	说明
ウインドステア	放出小型龙卷风攻击敌人
ウィーズルサイス	射出无数具有跟踪能力的风刃
ディザスタークロール	放出巨型龙卷风，将敌人卷入
ウインドボム	将空气压缩后放出，可以将敌人吹飞
クロスリッパー	先将敌人吹飞，然后用风刃进行追打

辅助技能	
技能名	说明
ソウルキャプチャー	可以将敌人转化为自己的技能，如果是已有的技能则改为吸收该名敌人的HP
バックステップ	向后方紧急回避
スリップフォワード	向前进行短距离冲刺
クイックモーション	一段时间内攻击速度上升
クイックスペル	减少魔法的咏唱时间





以原创游戏角度来讲，本作还是有可取之处的，只不过在系统各方面都做得还不够深入，所以给人的感觉像一款半成品。“吸魂”系统很有嚎头，但招式威力平衡性不足，学了个把强劲的技能后就可以吃通天了，后面的学不学都无关痛痒。随机生成迷宫说是说使每位玩家的迷宫不一样，但光是自己游戏里的8个迷宫就已经重复率太高了，每个版面只要换换颜色，改改背景，就可以给另一个迷宫用了，根本看不出有什么实质性的区别。

不过本作的音乐倒是令人觉得有点意外，10分满分的话可以给9分，但作为一款A·RPG，只有音乐好是不够的，说到底还是厂商不够用心，其实可以提高的地还有很多。综合以上各点的话，本作算是不过不失吧。



星之海洋 初次启程

スターオーシャン1 ファースト ディパーチャー

◆Square Enix◆RPG◆2007年12月27日◆日版
◆1人◆4800日元◆无对应周边

PSP

文 Richter 编 羽纹 美编 咕噜

对于国内的很多玩家而言，由于当时各种原因，接触到SFC原版的并不多。有很多人也是在模拟器上才体会到了这款游戏的魅力。现在厂商将它重制后在PSP上发售，其出色的系统和丰富的新增要素能让新老手玩家都感到满意。继上次放出游戏的详细流程攻略后，本次带来研究方面的内容，让您能够更深层次地发掘到这款游戏的乐趣。

天赋详细介绍资料

游戏中的每个角色都拥有自己独特的天赋，天赋的作用是在角色使用特技的时候提升成功率，下面将各天赋的作用和其会影响到的特技公布如下。



全天赋一览		
天赋名称	说明	相关影响特技
オリジナリティ	对物品的改造能力	カスタマイズ、细工
味觉	对美食的优秀判断能力	调理
器用な指先	天生的灵活手指运用能力	细工、マシーナリー
デザインセンス	神赐予的艺术才能	マシーナリー、アート
文才	拥有丰富的想象力和文学才能	执笔
リズム感	对音乐旋律的优秀把握能力	音乐（演奏）
音感	对音乐音程的优秀把握能力	音乐（作曲）
动物好き	非常地喜欢动物	ファミリア
野生の勘	强劲的第六感	スカウト
マナの祝福	与生俱来的魔法能力	炼金

各角色在加入之初所拥有的天赋并不是固定的，系统会根据下表中的百分比例来随机让角色产生持有天赋。如果玩家对角色有预定的培育方案，那么在他们加入的时候可以通过S/L大法来凹出想要的天赋。

人物初始天赋拥有资料										
人物名称	オリジナリティ	味觉	器用な指先	デザインセンス	文才	リズム感	音感	动物好き	野生の勘	マナの祝福
拉提	100%	20%	30%	40%	35%	25%	0%	10%	20%	0%
米莉	0%	100%	0%	0%	0%	0%	100%	100%	0%	100%
德恩	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
罗尼基斯	75%	0%	10%	50%	0%	10%	25%	0%	0%	100%
伊莉亚	0%	50%	65%	50%	70%	35%	25%	15%	0%	0%
希乌斯	30%	10%	0%	10%	5%	15%	20%	20%	95%	0%
阿修利	80%	5%	0%	0%	50%	20%	20%	50%	90%	0%
菲娅	40%	10%	50%	30%	30%	45%	50%	20%	45%	0%
约书亚	0%	10%	40%	90%	50%	30%	30%	0%	10%	100%
玛维尔	0%	5%	40%	25%	35%	15%	15%	5%	25%	100%
佩莉西	20%	0%	50%	0%	0%	100%	100%	60%	60%	0%
迪妮克	85%	100%	15%	15%	0%	15%	0%	0%	70%	0%
维尔奇	15%	15%	15%	15%	15%	10%	10%	25%	0%	0%
艾莉丝	0%	0%	10%	65%	60%	15%	25%	0%	10%	100%

本作在角色育成方面非常自由，如果角色在加入的时候并没有相关天赋，那么也可以通过后期的努力将潜在的天赋引发出来，这就是游戏中的“天赋开花系统”。注意使用这种方法来引发天赋的成功率相对比较低，此时可以借助超级技能“オーケストラ”来提升开花率。除此之外，“マナの祝福”这个天赋是无论如何也实现不了开花的，因此游戏中能达成全天赋制霸的角色只有米莉和玛维尔这两个。

能够引出天赋的几个特技	
特技名称	引出天赋
アート	デザインセンス
细工	器用な指先、オリジナリティ
执笔	文才
调理	味觉

能够引出天赋的几个特技	
特技名称	引出天赋
マシーナリー	器用な指先、デザインセンス
音乐（演奏）	音感、リズム感
スカウト	野生の勘
ファミリア	动物好き

人物天赋开花资料										
人物名称	オリジナリティ	味觉	器用な指先	デザインセンス	文才	リズム感	音感	动物好き	野生の勘	マナの祝福
拉提	0%	40.0%	4.0%	5.0%	5.0%	10.0%	0%	10.0%	6.0%	0%
米莉	5.0%	0%	16.0%	5.0%	20.0%	25.0%	0%	0%	2.0%	0%
德恩	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
罗尼基斯	5.0%	0%	4.0%	2.0%	55.0%	10.0%	10.0%	0%	0%	0%
伊莉亚	0%	40.0%	80.0%	0.91%	0.71%	14.0%	20.0%	20.0%	0%	0%
希乌斯	10.0%	30.0%	0%	5.0%	14.0%	7.0%	5.0%	15.0%	1.67%	0%
阿修利	1.0%	5.0%	0%	0%	0%	1.0%	1.0%	1.0%	1.25%	0%
菲娅	1.0%	12.0%	4.0%	4.0%	20.0%	2.5%	2.5%	50.0%	20.0%	0%
约书亚	0%	5.0%	8.0%	5.0%	14.0%	20.0%	50.0%	0%	8.0%	0%
玛维尔	5.0%	20.0%	4.0%	14.0%	30.0%	20.0%	20.0%	20.0%	12.0%	0%
佩莉西	3.0%	12.0%	12.0%	5.0%	5.0%	0%	0%	1.0%	20.0%	0%
迪妮克	10.0%	0%	8.0%	2.0%	5.0%	2.0%	1.0%	0%	2.5%	0%
维尔奇	20.0%	10.0%	18.0%	14.0%	16.0%	1.0%	1.0%	6.0%	14.0%	0%
艾莉丝	0%	5.0%	16.0%	5.0%	25.0%	20.0%	40.0%	0%	12.0%	0%



部分特技的详细说明



アート（艺术）

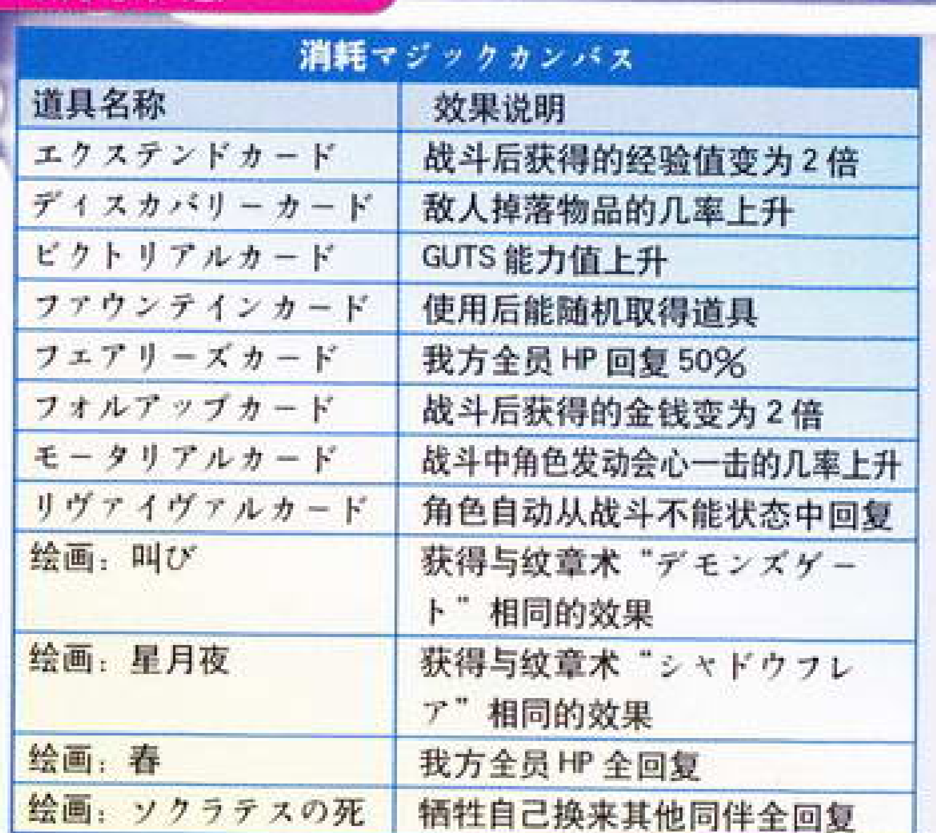


艺术分为画画和做雕塑这两种。前者可以通过描绘已加入角色形成肖像画，之后变卖它们能得到相应的金钱。注意画画的时候尽量针对队伍中的女性漂亮角色来进行，如果瞄上希乌斯这种野蛮壮汉来做画，那么成品的卖价估计连绘画时所使用道具的成本都捞不回来。另外，通过画画还可以获得的经验值和金钱翻倍的道具“エクステンドカード”和“フォルアップカード”，一定不要错过了。

关联技能	必须天赋	开花天赋	必须道具	支援道具	消费道具
デッサン、美的感觉	デザインセンス	デザインセンス	—	グラフィックツール	マジックカンバス、マジカルクレイ

消耗マジカルクレイ	
道具名称	效果说明
韦驮天	战斗中逃跑
御神体	瞬间消灭所有杂兵
サイレンスカード	使敌单体陷入沉默状态
玉手箱	随机得到3个道具
ダミードール	角色回避能力上升
知恵の镜	我方全员INT上升

消耗マジカルクレイ	
道具名称	效果说明
天使の像	我方全员HP回复30%
びっくり箱	出现敌人或得到道具
ヘキサグラムカード	使敌全体陷入沉默状态
女神の像	我方全员MP回复30%
妖精の像	瞬间消灭一个杂兵
変なかたまり	行动失败品



消耗マジックカンバス	
道具名称	效果说明
エクステンドカード	战斗后获得的经验值变为2倍
ディスカバリーカード	敌人掉落物品的几率上升
ビクトリアルカード	GUTS能力值上升
ファウンテインカード	使用后能随机取得道具
フェアリーズカード	我方全员HP回复50%
フォルアップカード	战斗后获得的金钱变为2倍
モータリアルカード	战斗中角色发动会心一击的几率上升
リヴァイヴァルカード	角色自动从战斗不能状态中回复
绘画：叫び	获得与纹章术“デモンズゲート”相同的效果
绘画：星月夜	获得与纹章术“シャドウフレア”相同的效果
绘画：春	我方全员HP全回复
绘画：ソクラテスの死	牺牲自己换来其他同伴全回复

消耗マジックカンバス	
道具名称	效果说明
肖像画A	拉提的肖像画，卖价为325z
肖像画B	米莉的肖像画，卖价为1040z
肖像画C	罗尼基斯的肖像画，卖价为308z
肖像画D	伊莉亚的肖像画，卖价为1300z
肖像画E	希乌斯的肖像画，卖价为162z
肖像画F	阿修利的肖像画，卖价为292z
肖像画G	菲娅的肖像画，卖价为571z
肖像画H	约书亚的肖像画，卖价为975z
肖像画I	玛维尔的肖像画，卖价为5850z
肖像画J	佩莉西的肖像画，卖价为1040z
肖像画K	—
肖像画L	艾莉丝的肖像画，卖价为1560z
肖像画M	维尔奇的肖像画，卖价为988z
らくがき	行动失败品



カスタマイズ

该技能是将武器同宝石或矿石相组合锻造出新的武器。锻造结果根据原材料武器和矿石质量的不同而产生变化，“カスタマイズ”特技的等级高低影响着锻造的成功率。此外，每位角色使用这个特技的时候只会造出适合自己的武器。下表中列出每位角色所能编辑的武器中比较强力的部分，玩家可以有选择性地进行打造。



关联技能	必须天赋	开花天赋	必须道具	支援道具	消费道具
クラフト、キャスト、机能美	オリジナリティ	—	—	マジカルラスプ	各种武器、宝石、矿石

拉提&阿修利		
原武器	矿石素材	完成品
ロングソード+2	ダマスクス	ダマスクスソード(ATK560、HIT40)
强力片手剑	ルーンメタル	ストラングソード(ATK750、HIT60、CRT50／水／目标防御力下降30%)
ムーンファルクス	ミスリル	ミスリルソード(ATK900、HIT90、CRT50)
ミスリルソード	スタールビー	メテオクラッシュ(ATK950、HIT100、CRT50／火／目标防御力下降)
豪华な剑	ダマスクス（拉提）orレインボーダイヤ（阿修利）	デュエルソード(ATK1200、HIT180、CRT80)
マーヴェルソード	贤者の石	ソウルイーター(ATK950、HIT80)
フォースソード	贤者の石	シルヴァンス(ATK1600、HIT200、CRT70／光・风・暗)

希乌斯		
原武器	矿石素材	完成品
豪华な剑	ミスリル	ドゥームブレイド(ATK1400、HIT120、GUTS110、CRT40／暗)
フォースソード	ムーナイト	メテオストライク(ATK1800、HIT200、GUTS120、CRT60／光)

米莉&艾莉丝&约书亚		
原武器	矿石素材	完成品
タングツイスター	ムーナイト	ホーリィロッド(ATK350、HIT80、MAG250、CRT25／光／战斗中自身HP徐徐回复)
フェザータスク	贤者の石	ドラゴンタスク(ATK1000、HIT160、MAG350、CRT50)

伊莉亚&佩莉西		
原武器	矿石素材	完成品
中级拳套	シルバー	シルバーナックル(ATK600、HIT210、AVD80、CRT50)
ブレイズファング	ミーティアライト	ねこファング(ATK750、HIT180、AVD110、GUTS10、CRT40)
ペインセスタス	ムーナイト	ドラゴンクロウ(ATK900、HIT450、AVD140、CRT40)

罗尼基斯		
原武器	矿石素材	完成品
アルヴァレスト	ミスリル	シルヴァンボウ(ATK600)
シルヴァンボウ	贤者の石	フレアスブレッド(ATK800、HIT200／火)



玛维尔		
原武器	矿石素材	完成品
ウォーターオーブ	レインボーダイヤ	ルーンオーブ（ATK800）
ウォーターオーブ	ミーティアライト	フレイムオーブ（ATK1000/火）
フレイムオーブ	贤者の石	ダークネスオーブ(ATK1200、HIT200、GUTS90、STM50、CRT60/暗)

迪妮克		
原武器	矿石素材	完成品
ワールウインド	ダマスクス	スピニングスピア(ATK800、HIT90、AVD40、CRT140)
フレイムランサー	オリハルコン	セントハルバード(ATK900)
ドラゴンランス	ミーティアライト	メックハルバード(ATK1200、HIT160、AVD110、CRT70)

维尔奇		
原武器	矿石素材	完成品
指し棒	アイアン	指し棒ダメよ(ATK700)
指し棒そこはダメ	ムーナイト	指し棒ん?（ATK1600、HIT200、GUTS80、LUK80、CTR80)

菲娅		
原武器	矿石素材	完成品
バゼラード	ルビー	ブラッディソード（ATK400/攻击时附带吸血效果）
豪华な剑	ミスリル	アイスコフィン(ATK650、HIT80、AVD40、CRT200/水)
アイスコフィン	贤者の石	デスブリンガー（ATK700)



细工

该技能和上面的"カスタマイズ"比较类似，直接通过消耗各种宝石或矿石来生产出饰品。游戏中的大部分宝石类原材料都可以在塔特洛伊城里购买。需要注意的是有的饰品某些角色无法制作，要想做出好东西的话必须队伍全员都齐心协力。下面列表中给出部分常用的饰品资料。

关联技能	必须天赋	开花天赋	必须道具	支援道具	消费道具
矿物学、クラフト、美的感觉	オリジナリティ、器用な指先	オリジナリティ、器用な指先	—	はんだごて	各种宝石、矿石

矿石＆宝石名称	获得饰品	效果说明
アイアン	ポイズンチェック	防止角色进入毒状态。
	ストーンチェック	防止角色进入石化状态。
	パラライチェック	防止角色进入麻痹状态。
	漆黑のピアス	受到纹章术攻击时，伤害的1/10自动转换为MP回复。
シルバー	シルバーリング	DEF+2、STM+10、LUC+10，光/暗伤害减半。
	シルバーアンク	DEF+1、GUTS+1，光属性吸收、暗属性无效。
ゴールド	ゴールドクロス	HIT+50，火伤害减半。
	シュトゥルムリング	HIT+15、AVD+15、LUC+5。
スタールビー	ネックレス	AVD+20。
ルビー	シールドピアス	任何伤害减少20%。
サファイア	フィートシンボル	角色ATK上升10%、HIT上升30%。
クリスタル	ホーリィリング	10%的几率令对方的纹章术无效。
	プリズムリング	5%的几率令对方的近身攻击无效。
	プリンセスリング	角色MP上限上升20%，MAG+2。
グリーンベリル	エメラルドリング	MP消耗量变为正常情况下的2/3，STM+10。
	フェアリィリング	MP消耗量变为正常情况下的1/2。
レインボーダイヤ	アトラスリング	角色攻击力变为两倍，受到属性攻击时伤害变为两倍。
	ヒールリング	战斗中角色HP自动回复。
	レフトクロス	HP+1000、HIT+40、MAG+20、STM+20、CRT+10，地/火/光伤害减半，水/风/暗伤害变为两倍。
贤者の石	マインドリング	战斗中角色MP自动回复。
	インフィニティリング	角色行走即可获得经验值，不过对属性攻击的耐性降低。
	破魔の指轮	在地图上行走的时候遇敌率下降。
	ワイズリング	角色HP、MP上限提升20%，70%几率令各种异常状态术无效化。
ダイヤモンド	サンダーリング	风属性的纹章术威力上升30%。
	ファーストピアス	防止敌人从背后偷袭，LUC+20，暗属性伤害减半。
	リバースドール	战斗不能状态下自动复活一次，GUTS+20，全属性伤害减半。
ムーナイト	バトレイヤーリング	角色DEF上升30%，受到地/火/风/暗属性攻击时伤害倍加。
	ムーンライト	角色HP、MP上限提升20%。



ブラックスミス



依靠全员的力量来将矿石制造成防具，其中需要“カスタマイズ”等级在4以上的两人，“炼金”只要任意一人习得就行。此外，在使用这个特技之前记得支援道具“マジカルラスプ”，它能提高成品的质量。

特技1	特技2	支援道具	消费道具
カスタマイズ	炼金	マジカルラスプ	スミスハンマー、各种矿石

矿石种类	无マジカルラスプ情况下	有マジカルラスプ情况下
アイアン	ナイツシールド(DEF10、AVD70)	アンクシールド (DEF20、AVD80)
	ファインシールド(DEF15、AVD75)	ねこバンド (DEF25、HIT10、AVD10)
オリハルコン	ハーミットヘルム(DEF35、AVD20、火属性伤害减半)	ドリームクラウン(DEF40、火／风属性伤害吸收)
	リフレックス (DEF300、GUTS20、反弹攻击、火／风属性伤害减半、光属性吸收)	—
ダマスクス	ドワーヴンヘルム (DEF60)	デュエルヘルム(DEF100)
	ドワーヴンメイル (DEF200、火属性伤害减半)	マジカルビキニ (DEF300、AVD100、GUTS20、地／火／风伤害减半)
	ドワーヴンガード (DEF25、AVD85)	—
	ドワーヴンブーツ (DEF50)	—
ムーナイト	デュエルスーツ(DEF300、AVD100、GUTS20、地／火／风伤害半减、石化无效)	ねこアーマー(DEF500、AVD150、GUTS50、地／火属性伤害无效)
	ねこスーツ(DEF200、AVD120、GUTS5)	バトルスーツ(DEF500、AVD150、GUTS50)
ミスリル	ミスリルヘルム(DEF70)	ミスリルメッシュ(DEF200、水／火／风属性伤害减半)
	ミスリルグリーブ(DEF75)	ミスリルシールド(DEF30、AVD90、麻痹无效)
ミーティアライト	スチールヘルム(DEF50)	シルヴァンメイル(DEF250、风／暗属性伤害减半、石化无效)
	スチールアーマー(DEF150)	シルヴァンヘルム(DEF80)
	シルバーグリーブ(DEF30)	シルヴァンブーツ(DEF100)
ルーンメタル	ミラージュローブ(DEF100、AVD100、MAG60、GUTS50、风／光属性伤害无效、石化无效)	スタークローク(DEF220、MAG100、光属性伤害减半)



音乐



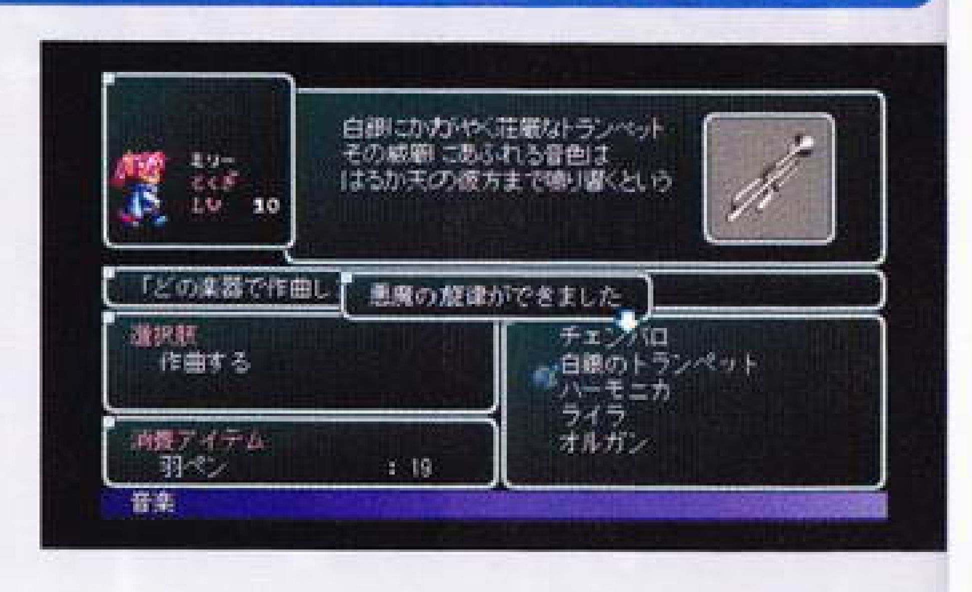
通过创造乐曲和演奏乐曲来获得各种特殊的效果。其中作曲需要天赋“音感”；而演奏乐曲需要“音感”、“リズム感”，两者缺一不可。与演奏相关的乐器均可以在城镇中花钱购买。

关联技能	必须天赋	开花天赋	必须道具	支援道具	消费道具
演奏、オタマジャクシ	音感、リズム感	音感、リズム感	—	ミュージックツール	羽ペン、指挥棒

乐器	曲名	效果
ピアノ	救いの歌	角色行走时自动回复HP、MP。
	祝福の歌	角色的全能力上升。
チェンバロ	精灵の舞	角色的命中率上升。
	妖精の舞	角色的回避率上升。
幻の三味线	苍き疾风	角色的AGL上升。
	秘めたる力	角色的最大HP、MP上升。
白银のトランペット	悪魔の旋律	遇到特定的敌人（具体见下表）。
	神々の旋律	即使角色没有天赋也能使相关特技成功。
ハーモニカ	战いの调べ	角色在地图上行走时，遇敌率上升。
	孤独の调べ	角色在地图上行走时，遇敌率下降。
ライラ	裁きのメロディ	攻击力上升。
	永远のメロディ	防御力上升。
バイオリン	ヒーロー登场	遇到特定的敌人。
	女神降临	令特技成功率上升。
オルガン	愈しの歌	角色行走时自动回复HP。
	安らぎの歌	角色行走时自动回复MP。

昂翼天使“ガブリエル”击破方案

音乐等级在各个阶段时通过演奏都能引出怪物，注意这些怪物的能力都非常强，其中LV10引出来的敌人“ガブリエル”拥有比隐藏迷宫里的BOSS更为强劲的实力（其相关打法会在下面进行介绍），玩家在演奏这些乐曲的时候一定要留意。打倒这些敌人后能获得大量的经验值，配合上经验值翻倍的道具，可在短时间内实现角色等级的大飞跃。下表中给出各等级敌人的详细资料。



“恶魔の旋律”引出怪物资料

音乐LV	怪物名称	拥有HP	抵抗属性	弱点属性	掉落道具	获得经验值	获得金钱
LV1	ダーク・ロウ	9850	暗	光	サワーシロップ	78000	5200
LV2	スペンドデビル	20900	暗	光	—	81000	1350
LV3	スレイヤー	22100	—	—	—	84000	2800
LV4	メデューサアイ	34950	火／风／暗	—	—	345000	9000
LV5	アルクメーネ	34950	水	火	—	26248	11700
LV6	ドゥームアクス	40350	火	水	—	195000	6500
LV7	カンニバル	28100	—	全属性	—	202500	6700
LV8	アーキオーニス	31700	火／风	—	—	334500	1860
LV9	ガルガンチュア	51150	—	全属性	レインボーダイヤ	240000	12000
LV10	ガブリエル	108500	—	暗	昂翼天使の腕轮、リザレクトミスト	937500	0

※注：必须要有音乐天赋的角色演奏“恶魔の旋律”才能引出ガブリエル。

方案一 三攻击角色＋一回复角色

这里选择的三位攻击角色分别是拉提、伊莉亚、希乌斯，回复任务交给约书亚来完成。战前将各角色的等级提升到145左右，并到隐藏迷宫“七星洞窟”里取得各角色的最强装备。记得用特技“复制”多弄几个饰品“プロテクションリング”，它的作用是将受到的伤害转化为体力回复，不过有损坏的可能。基本战斗方法就是用拉提和希乌斯的闪光剑将ガブリエル的行动封锁，然后控制伊莉亚发动多段Hit的特技，例如“玄武霸王拳”等对其进行猛攻。负责战斗的角色要将“はやて”这个特技学满，这样就有最大几率直接移动到对手面前打断其魔法咏唱。“プロテクションリング”能为角色接下最初的几次伤害，趁这段时间尽量输出伤害。最后就是BOSS拥有石化能力，“ストーンチェック”也是战斗人员必不可少的饰品。考虑到约书亚这位角色只能装备一个饰品，相比来说“プロテクションリング”更为合适一些。

方案二 两攻击角色＋两回复角色

使用这个方案对人物的等级要求稍微低一点，推荐在120左右。战斗之前先为回复角色准备两个饰品，一只“ルナティックリング”，作用是角色在战斗中时常处于气绝状态，不过此时任何攻击都无法对其造成伤害（有一定几率损坏），具体制作方法是用“ムーナイト”细工而来；另外一个是“ピヨノン”，它的作用是防止角色陷入气绝状态。这两个饰品的作用相叠加起来就是角色在饰品损坏之前处于绝对安全的状态。攻击角色方面防石化的“ストーンチェック”必不可少，剩余的一个饰品可以选择攻击力翻倍的“アトラスリング”。战斗之前记得将回复角色的作战指令改为“战斗を有利に导け！”，这样就能帮在前方吸引火力的人员及时回复体力或重生。另外，他们在有机会的情况下还会发动重力魔法将BOSS砸晕，这样能为其他角色创造不少的攻击机会。ガブリエル的体力并不算高，120级的主战角色一击能削弱其4000左右的HP，因此用上述方法打倒它并不算特别困难。



火热秘技

PSP 鸟人哈维 律师 秘技

美版 游戏原名 Harvey Birdman：Attorney at Law



◆隐藏影像

这款游戏是美国Capcom推出的一款以法庭辩论为主题的游戏。在游戏的每个案件中，玩家要作出正确的选择才能开启隐藏影像。

影像1（I'll Take the Case）

在案件1中，证明打火机不是属于Potamus的时候，选择对话“...it is a trick lighter.”

影像2（Bear）

在案件2中，当玩家想提问为什么所有东西全部不见了的时候，选择对话“We're going zen!”

影像3（I Think）

在案件3中，被要求去找Dum Dum的电话号码时，选择“No.”

影像4（Lobster）

在案件4中，当玩家第一次见到Elliott时，选择对话“This Fake ID.”

影像5（Outtakes）

在案件5中，当玩家第一次见到Blue Falcone时，选择对话“Demand a Raise.”

NDS 来自深渊 秘技

日版 游戏原名 フロム・ジ・アビス



◆辅助技能持续

游戏中的一些辅助技能，例如クイックモーション和クイックスペル，装备在快捷栏上使用后立刻将其拖回背包中，虽然此时画面上技能的特效已经消失，但是技能的效果依然是存在的，并且在进入迷宫的下一层之前都不会消失，能够提高玩家作战的效率。

下面大家加入NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS Nintendo DS

游戏王对战怪兽 世界锦标赛2008



日版 游戏原名 游戏王 デュエルモンスターズ WORLD CHAMPIONSHIP 2008

我方LP9999	
122C73A0	0000270F
122CB470	0000270F

敌方LP归0	
122C73A4	00000000
122CC41C	00000000

构建套牌的限制解除	
120109CA	0000EA00

按SELECT键打开全部卡片	
94000130	FFFB0000
D5000000	03030303
C0000000	000001F5
D6000000	021122B4
D2000000	00000000
D0000000	00000000

NDS Nintendo DS

来自深渊



日版 游戏原名 フロム・ジ・アビス

按SELECT键+十字键右，打开所有关卡	
920EF068	00000014
220F0CA2	00000020
D0000000	00000000

按START键+十字键上，金钱99999999	
920EF068	00000048
020F0C58	05F5E0FF
D0000000	00000000

等级99	
920EF068	00000018
220F0C42	00000063
D0000000	00000000



HP最大值9999	
920EF068	00000018
120F0C44	0000270F
D0000000	00000000

MP最大值9999	
920EF068	00000018
120F0C46	0000270F
D0000000	00000000

各项属性全满	
920EF068	00000018
020F0C48	7F7F7F7F
120F0C4C	00007F7F
D0000000	00000000

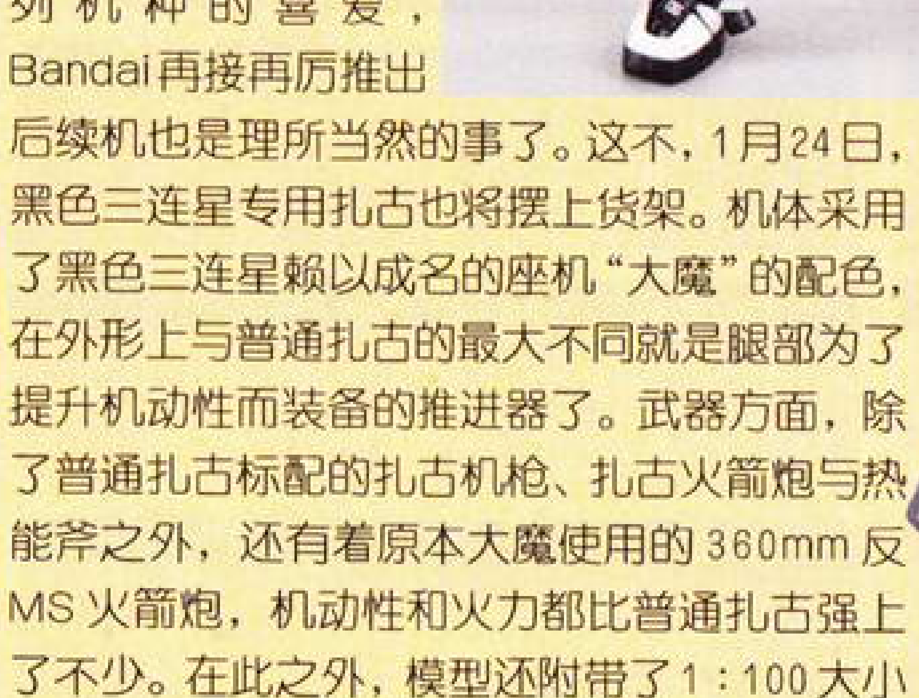
按START键+十字键左，仓库中出现所有技能	
920EF068	00000028
120F0F04	00000132
E20F0EAC	00000058
01070106	01090108
010B010A	010D010C
010F010E	01110110
01130112	01150114
01170116	01190118
011B011A	011D011C
011F011E	01210120
01230122	01250124
01270126	01290128
012B012A	012D012C
012F012E	01310130
D0000000	00000000

游戏万花筒

栏目主持：胧月

黑色三连星专用高机动型扎古Ⅱ Ver.2.0登场！

在MG版扎古Ⅱ Ver.2.0推出之后，Bandai已经利用这套骨骼推出了数款模型，像是红色有角三倍速的“夏亚专用扎古”就卖得很不错。鉴于广大人民群众对扎古系列机种的喜爱，Bandai再接再厉推出后续机也是理所当然的事了。这不，1月24日，黑色三连星专用扎古也将摆上货架。机体采用了黑色三连星赖以成名的座机“大魔”的配色，在外形上与普通扎古的最大不同就是腿部为了提升机动性而装备的推进器了。武器方面，除了普通扎古标配的扎古机枪、扎古火箭炮与热能斧之外，还有着原本大魔使用的360mm反MS火箭炮，机动性和火力都比普通扎古强上了不少。在此之外，模型还附带了1：100大小的黑色三连星ガイア、オルテガ和マッシュ的人偶，让这三名机师再次展现自己恐怖的实力吧。







从游戏走向现实，诞生于《雷电十一人》的偶像团体闪亮登场

Level-5自立门户后的大手笔作品“《雷顿教授》系列”成为了2007年最热门的原创游戏之一，他们的另一款原创作品《雷电十一人》将于今年春季发售，对于这款新颖的足球RPG，小编们也是非常期待。游戏讲述的是一群少年们的热血励志故事，男性角色占了大多数。也许是“物以稀为贵”吧，游戏中为数不多的几个女性角色格外引人注目。现在厂商将本作中的三名女主角音无春奈、雷门夏未以及木野秋请到了游戏之外，让她们在现实中组成一支偶像团体，这支名叫“twe'lv”的团体将于本月底正式在日本各地展开各种演艺活动。

厂商表示之所以把她们称为“twe'lv”，是因为她们在游戏中就像球队的第12位成员那样，是非常重要的支援力量。“twe'lv”中的三位女孩将以游戏中三位角色的名字作为艺名来进行活动。她们不仅将会演唱游戏的片尾曲，而且刚刚公布的《雷电十一人》动画版的片尾曲也将由她们来演唱。在即将于1月31日举行的“次世代世界HOBBY大会”中，她们将会在Level-5的展台上进行表演，据悉厂商届时还会派发该游戏的最新体验版卡带。对于期待《雷电十一人》的玩家来说，“twe'lv”所演唱的主题歌自然是值得他们关注的。不过就算你是对这款游戏完全没兴趣的J-POP粉丝，“twe'lv”作为一支全新的偶像团体也值得留意，说不定她们在日本流行乐坛会有不错的发展呢。

音无春奈



雷门夏未



木野秋



▲游戏中的三位女性角色。其中春奈是个喜欢到处收集对手情报的眼镜娘，夏未是个大小姐，而秋是主人公圆堂守的青梅竹马，可以说是本作的正统女主角吧。

下面我们就一起来看看『twe'lv』中的三位同名角色……





▶希望这支全新的组合能够在日本演艺界大展拳脚吧。

《怪物猎人》新款手办推出，Q版猎人叫人爱不释手

《MHP2G》的延期让所有猎人都小小沮丧了一把，好在两周的延期不算太长，熬一熬就过去了。不过……Capcom你本来风评就不太好，麻烦就别拿“为提高游戏品质”这种俗到烂的借口了好吧。

以下要为大家展示的是《怪物猎人》的4款新手办，均于1月10日发售。该系列的配件数量比较丰富，游戏中的多种标志道具都包含在内，很值得收藏。此外，由于造型比起原作显得更Q，想必也更容易获得MM的喜爱。



▲雌火龙装备的女剑士。除了角色和武器アッパーブレイズ外，还附带铁锹、蓝蘑菇和家用机版中的道具变化壶。





▶▲骨套装，依靠不同的部件可组装出枪手和剑士两种造型。对比两幅图可以发现，枪手装零零碎碎的东西比较多。



▲猫猫装和内衣装。附件有猫杖、猫背包、小桶爆弹、烤熟的肉和烤 肉架。

最大和最薄，你会选择谁？

一年一届的美国国际消费类电子产品展览会(CES)和往年一样在拉斯维加斯拉开帷幕，CES是世界最大的消费类电子产品和技术的年度会展，其规模和水平都是同类展会中最高的。在这次的展会上，有来自世界110多个国家及地区的近2600家企业参展，其中包括微软、索尼、IBM、松下、三洋、夏普、东芝、飞利浦等国际知名企业。

在索尼的展区里，索尼展出了最新的27英寸OLED电视，和传统的LCD显示方式不同，OLED采用非常薄的有机材料涂层和玻璃基板，无需背光灯，当有电流通过时，这些有机材料就会发光，并且OLED最大的一个特点就是可以令显示屏幕更轻更薄、可视角度更大和显著节省电能。这款型号为XEL-1的OLED电视，其厚度只有3毫米，分辨率为1920×1080，观众在每一个角度都可以清楚欣赏到电视所播放的内容。现在索尼已将这款电视投放美国市场，如果反应良好，相信以后OLED电视会取代液晶电视成为电视市场的主流。

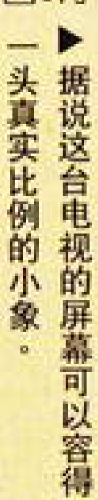


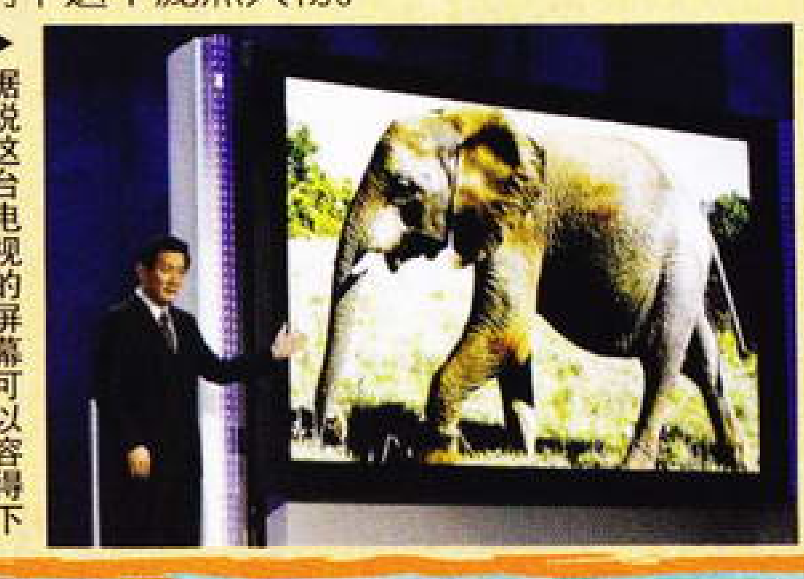
▲XEL-1的正面，从这个角度看和一般的电视没什么区别。


▲但从侧面看去，厚度差别显而易见。

另一方面，在松下的展区，同样也展出了电视领域之最。下面介绍的这台电视是号称全球最大的等离子电视，它的屏幕达150英寸，足足有9台50英寸等离子电视那么大，其重量也惊人地达到了0.25吨左右。这台电视的分辨率是一台1080p全高清电视的四倍，用它来打电视游戏，绝对是至高的视觉享受。当然，要享受它还是有代价的，先不说它昂贵的价格，光是它的耗电量就可以吓死人——相当于一台普通尺寸等离子电视的九倍，还有，买了之后你的屋子要有足够的空间去容纳下这个庞然大物。




▶据说这台电视的屏幕可以容得下一头真实比例的小象。




▲电视比人还高，要一眼把屏幕都收进眼里还真不容易。


琉璃：唔，好想要板子啊。
宇轩：板子？洗衣板？切菜板？你终于要转家务型了啊？
琉璃：(PIA飞！)我说的是绘图板，最近涂鸦学习陷入瓶颈了……怎么也画不出能看的东西。果然还是鼠标的错，呜呜呜。
宇轩：(汗)那个，我觉得不是鼠标的问题，是你自己的问题吧。推荐你个好地方，多去看看那里的涂鸦作品，他们很多和你一样都是初学者，相互交流一下也许不错哦。(http://www.portalgraphics.net)
游戏美图秀
宇轩：看看这些都是大家投稿的作品，里面有很多人都是鼠标流，所以就算没有板子也能创作出好作品的。
琉璃：唔，好棒……羡慕，看看自己的涂鸦，太惭愧了~~~
琉璃：真想不到，你这里居然有这么好的一个涂鸦学习网站，让我看看你还收藏了什么作品？
宇轩：其实，这里像这样的美百合图还很多哦，哈哈哈……
琉璃：果然还是本性不改……



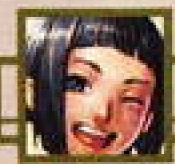
迎春
何？
出遅れた？
じゃあここ
出遅れ神社
ダー!!
宇轩：你再看这几幅作品，不论是光影、色调的把握还是着色时的质感表现都属上乘。
琉璃：嗯，确实……呃？你……什么时候对涂鸦有这样评价造诣的？
宇轩：哈哈，我偶尔也有很知性的一面的。
琉璃：这几张的风格我很喜欢呢。
宇轩：这可是投稿红人MAGE的作品，他的画一般都是点击率最高的。

文 雷文

猎人集会所

在春节即将来临之际，笔者祝各位猎人新年快乐。另外，为了娱乐大众，雷文特别出了一套《怪物猎人》的考题来测试下各位的狩猎知识，希望大家能多多参与并将答卷寄回给编辑部（平信或Email均可，地址请参考“交流空间”引言），有“烤肉屏幕擦”奖励喔。OK，各位开始接招吧！

《怪物猎人》年末有奖知识问答



一.不定项选择题

(1)请问《MHP the Best》的准确发售日期是：

A.2005年12月1日　B.2006年8月3日

C.2007年2月22日　D.2008年3月27日

(2)《MHP2》里的长枪有下叙哪几种特性：



A.具有连续3Step的能力

B.Step中可以用攻击来取消

C.具有切断和打击两种攻击系统且基本伤害没有任何修正

D.冲刺一段时间后速度会加快，同时攻击力上升

(3)众所周知，长枪的格挡性能是最出色的，假设某怪物使用的招数威力为60且可格挡，那么发动有“格挡性能+2”的猎人防下这招时会出现下述哪种反应：

A.站在原地不动　B.稍微后退但不损血

C.大幅后退同时损血

(4)双刀的“乱舞”是强劲的伤害输出招式，请问一次乱舞攻击的具体Hits数为：

A.9次 B.10次 C.11次 D.12次

(5)狩猎笛是辅助同伴作战的好武器，请问“骨笛”可以吹奏下列哪几种效果：

A.体力回复【小】　B.风压轻减

C.攻击力强化【大】　D.强走效果【小】

(6)下列关于弓的说法，错误的是：

A.弓的近身攻击具备切断和打击两种攻击系统

B.使用“扩散LV4”放毒箭，假设射出的箭全数命中目标，那么总的毒储蓄为24

C.如果不使用蓄力攻击，弓的物理攻击效果只能发挥出一半

D.技能“连射”可以将角色拉弓的蓄力时间缩短到正常情况下的75%

(7)有一把轻弩上弹使用时间较长，攻击力也并不很高，但很适合在对付红黑龙时使用，它是：

A.训练所轻弩　B.黑伞弩　C.缭乱对弩　D.神岛

(8)在下述双刀中，两把外型、颜色一模一样的是：

A.ギルドナイトセーバー（工会骑士双刀）

B.封龙剑【超绝一门】 C.正式采用机械锯

D.メルトウォーリア（铠龙毒双）

(9)在《MHP2G》里即将引入的新怪“迅龙”，其正确的学名应该是：

A.提加雷克斯

B.扬格鲁鲁加

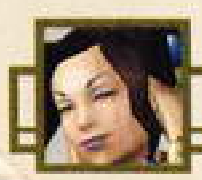
C.纳鲁加库鲁加

D.加诺托托斯

⑽下面这些技能中不全在《MHP2》里出现过的是：

A.耳栓、砥石使用高速化、斩れ味レベル－1　　B.见切＋×、早食い、地图无效

C.炮术王、龙风压无效、ガード性能－2　　D.剥ぎ取り名人、采取－2、回避性能＋2



二.是非题（判断对或错）

⑴发动有“ランナー”（飞人）技能的猎人，在采用各种会消耗耐力的行动时，其耐力消耗值都会变成正常情况下的1/2。

⑵相对于《MHP2》来说，《MHP》的技能发动并不算太自由，因此我们无法在这部作品里同时发动“格挡性能＋1”与“砥石使用高速化”这两个技能。

⑶农场的探宝猫，其出发时的状态（沉没或高速划船等）会对最终带回来的素材的质量产生一定影响。

⑷麒麟装和岩龙装都是在《MHP》里才正式加入的，之前的家用机版里并没有这两套防具。

⑸要封锁霞龙的隐形能力，必须破坏它的角和尾巴。对于破角，我们可以先将它麻痹，然后趁此有利状态使用龙属性武器对其头部进行猛攻即可完成破坏工作。

⑹砦蟹在砦的2、4区向空中发射硫酸弹的目的就是攻击吊桥上和过早跳入其背壳嘴里进行剥取的猎人。

⑺与轰龙交战时在地上放置一块“ジビレ生肉”（麻痹生肉），那么它有可能会停止攻击而转身去吃肉。

⑻假设一把武器的会心率为－30%，那么猎人依旧可以通过各种技能的补正效果将它的会心率提升到0%以上。

⑼《MHP2》里，大剑原地纵斩的威力略高于跑动中的拔刀斩。

⑽即使没有“运搬の达人”这个特技，我们也可以抱着飞龙蛋顺着森丘6区的山崖跳下通往2区，然后返回营地。





三.问答题

⑴装备长枪的猎人，他握枪的是手哪只？打弩的猎人通常用哪只手来装填弹药？

⑵“《怪物猎人》系列”所有作品的游戏封面包装图都是采用的“该作形象怪物与猎人对峙”的表示方式，不过其中有一作所使用的怪物和其他作品的怪物在某个方面存在差异。请问这部作品的名称和具体差异是？

⑶在《MHP》中，要想发动“斩れ味レベル＋1”这个技能最少需要几个防具部件？在《MHP2》中，要想发动“耳栓”这个技能最少需要几个防具部件？

⑷众所周知，装备近身可防御武器时，在角色收刀状态下同时按“R+△+○”可以快速进入防御姿势，那么对于弩手来说在武器收着状态下使用同样的操作会有怎样的反应呢？（对《MHP》和《MHP2》的各自情况进行说明）

⑸假使一位装备有“混沌のバオ”（混沌头饰）和麻痹大锤的猎人遭遇轰龙，如果想只使用一轮旋转攻击（俗称“转转乐”，中途不接二连击和本垒打）就让对手第一次陷入麻痹状态，那么猎人所使用的大锤其麻痹储蓄值应该在多少以上？

⑹在《MHP2》村长任务还未进行到4星之前，猎人想在猫食堂里就餐同时获得防御力和耐力上升的效果，那么他应该点哪两种类型的食材来制作料理？

⑺请写出至少4种以上能加快猎人某方面动作速度的技能。

⑻猎人任务完成后所获得的任务报酬素材是由“基本报酬素材＋部位破坏报酬素材”共同决定的，如果猎人发动有“激运”技能，那么在一个任务中能取得的基本报酬素材最少为多少个？最多为多少个？

⑼在《MHP2》里，“火龙の红玉”（火龙红玉）是打造高级武具时所需要的贵重素材，也是猎人们无限追求的目标。假设一位发动有“剥ぎ取り名人”（剥取名人）的猎人正在对银火龙的尾巴进行剥取工作，那么请问其连续挖到两颗火龙红玉的概率为多少？

⑽请写出右图中女猎人手里使用的武器的具体名称。



米饼教室

栏目主持：米饼



眼看着春节就要到了，不知道各位同学们有没有准备好新装呢？记得小时候每年春节穿新衣可是小米我最期待的事情了。在上节课中我们为大家介绍了PS模拟游戏的使用方法，但还没来得及介绍如何制作PS模拟游戏，就到了下课的时间。这次我们就来为大家补上吧。

PS游戏单盘转换

米格：吡咕吡咕吡咕……（忙碌的声音），终于又刷完一台3.80 M33-2，下一个！
宇轩：我！我也要升级。(>_<)
米格：唉，每次这自制固件一升级，店里这生意就好得不行。这不，50元一台，编辑部的生意都做不完……
宇轩：什么！50元刷一台，你这也太黑了吧，我还是研究研究自己刷吧。(i_i)
米格：开玩笑的啦，都是老熟人了，收钱我不成JS了？你不是刚从家过来吗？难道就没带点什么特产过来？随便给上一盒，不就免费给你刷了嘛。
宇轩：这还叫免费？算了，一盒铁观音总可以了吧。
米格：成交！吡咕吡咕吡咕……（再次忙碌的声音）搞定！
宇轩：Yeah，继续玩《最终幻想IX》去啦！……(i_i)米大，我的《FF9》怎么启动不了了，不会刷出什么问题了吧，泪奔！
米格：你的游戏目录是不是用了中文？
宇轩：好像是吧……
米格：那不就对了，3.80 M33无法识别中文目录，一旦命名中文就会出现无法启动的现象。还是别乱扯了，下面进入我们今天的正题，如何制作PS模拟游戏。
宇轩：这个我会，刚刚制作了《FF9》中文版模拟游戏(^o^)。
米格：那下面就有请宇轩同学为我们介绍如何转换PS模拟游戏吧。



之前我们也为大家介绍过，PS模拟器有版本的分别，而模拟游戏就只有两类区别了，一类是单盘游戏，可以运行在各个版本的PSP上，而另一类则是多盘合一的PS模拟游戏，仅能在3.71以上版本的固件上使用，两者的区别就是，一个是模拟游戏中仅包含一张PS光盘，另一个则包含2～5张PS光盘的内容，前者适用于普通PS游戏，后者主要针对游戏过程中需要更换光盘的PS游戏。Dark Alex在破解PS模拟器的时候就发布了制作单盘PS模拟游戏的工具，而在不久前又发布了多盘制作工具，只是这位达人编写的程序采用了命令行操作，而且需要Sony官方的《大众高尔夫》PS模拟游戏以及加密文件做母体，电脑基础差的玩家用起来可就要费大劲了。也正是因此，有不少爱好者就分别为这两款软件开发了图形化界面，让软件使用起来更加方便、直观。下面首先就让我们一起来看看单盘PS模拟游戏转换工具——POPSConv！

POPSConv

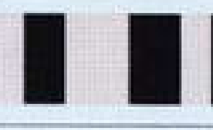
软件名称：POPSConv
版本：1.6
平台：Windows XP/Vista
评分：速度5 质量5 操作5

简介

由PSPChina网友开发的这款图形界面转换软件不但可以制作PS模拟游戏，还可以生成游戏说明书，另外对于已经生成的PS模拟游戏，我们还可以通过它改变图标、修改存档位或是从中提取PS游戏

镜像。而且采用这款软件转换PS模拟游戏无需原始BASE.PBP和Keys.bin，它的内部已经整合了这些资源，我们只需要选择镜像文件，然后进行简单的编辑即可。软件还能自动识别PS游戏编号，当然我们也可以自己指定游戏名称和存档编号。各种图标、动画文件只需点相应的设置即可，下方的浏览界面还可以进行效果预览。程序最方便的还在于它的说明书生成软件，除了能够兼容其他格式的图片外，还可以自动将TXT文本以设定好的字体转换成图片，用以制作游戏说明书。因此我们强烈推荐大家使用这款软件制作PS模拟游戏。

使用教程




1 POPSConv是一款绿色软件，上网下载后解压缩，直接双击POPSConv.exe主程序即可。

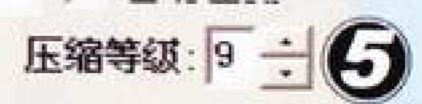



2 程序运行后就会弹出主界面，如果要转换电脑上的PS游戏镜像为PS模拟游戏，就先点击顶部的"选择ISO/PBP"文件。




3 在弹出的文件浏览窗口中选择自己想要转换的镜像文件即可，软件支持ISO、IMG、CCD等镜像格式，下面我们就以转换《皇牌空战》为例。

4 选中镜像文件后软件会自动回到主界面，勾选了"自动检测"的话，程序会自动识别到PS游戏的内部标题以及ID编号，这个标题会被作为转换后的游戏标题出现在PSP上的游戏信息中，而ID编号会被作为存档文件夹名称，一旦与别的游戏冲突后可能会出现覆盖存档的问题。



5

转换过程还支持对PS镜像进行压缩，以便节约记忆棒的空间。当然，开启压缩后会造成游戏在运行中读盘时间增长，一般设定在5左右即可。



6 程序还允许玩家为PS模拟游戏自定义图标，点击"设置图标"按钮在弹出的文件浏览器中选择图片文件即可。软件对图片的大小没有限制，会自动进行缩放，而图片格式支持常见的BMP、PNG等等类型，有时程序会显示图片出错，只要将其他格式的图片转换为BMP一般就不会有问题了。



7

"设置 ICON1.PMF"是为PS模拟游戏设定图标动画，PMF格式是PSP支持的一种动画格式，需要通过专用工具制作，而且图标有大小限制。"设置 SND0.AT3"是为PS模拟游戏设定预览时的背景音乐，只支持AT3音频格式，同样需要工具进行转换。



8 在程序的最下方我们可以设定预览背景图（背景图PIC1）、预览浮动信息图(PIC0)以及警告画面（进入游戏前的信息画面），注意图片的大小不要过大，PIC1、警告画面标准大小为480×272，而预览浮动信息图大小不要超过310×180为妙。



9 完成所有设置后，保证POPSConv所在硬盘盘符有足够的剩余空间（因为默认输出目录为程序所在目录），就可以点击"开始转换"按钮了。等待片刻后，转换完成，并提示转换后文件输出目录。



10 将生成的文件夹直接复制到记忆棒的PSP\GAME目录下即可，其中已经包含了EBOOT.PBP主程序以及keys.bin签名文件。



11 现在就进入"游戏"→"Memory Stick"下找到制作好的模拟游戏，开始PS游戏之旅吧！

12 使用这款软件转换PS游戏时我们还可以制作攻略电子书在PSP上观赏。在选择了游戏镜像后不要开始转换，点击程序主界面游戏标题旁边的"DOCUMENT.DAT 生成器"按钮就能进入攻略制作界面，我们可以添加TXT文本、BMP、PNG、JPG图片来作为素材。TXT文本文件会根据选择的字体生成图片保存在电子攻略中。设定好后，点击程序界面"开始生成"按钮，就能根据游戏ID生成一个DOCUMENT.DAT文件了。当DOCUMENT.DAT文件在记忆棒上与同ID游戏存放在相同目录下时，在游戏中按下HOME键选择"说明书"，就能观看我们制作的攻略电子书了。

米格：今天的课程介绍了这么多，相信大家都掌握了如何制作PS模拟游戏了吧，如果你已经掌握了转换的技巧，那么就准备在下节课接着学习多盘合一PS模拟游戏的制作方法吧！

掌门人

主持：马修
插图：西瓜树

春节到了，小编们在这里给大家拜年了。不知看到这本书时，大家都和家人团聚了吗？大家的春节都准备怎么过呢？春节里忙忙碌碌的事情不少，开心的场合也会挺多，大家忙碌时、玩时，也都注意休息。有了好的身体我们才能更好地在新的一年里好好工作学习、尽情享受游戏。当然，也能有更舒适的心情，来我们大家的"掌门人"里做客。

N到S、NDS

记得初中有一次上物理课，那时教的是磁学，当老师讲到磁感的传播方向时，反复强调到"同学们一定要注意磁感的传播方向是N极到S极啊，记住，是N到S"。我怕记不住，心中就不断默念"N到S、N到S……NDS、NDS"，当时我就笑了，没想到关键时刻我的NDS还能帮助记忆，这不但使我对那堂课印象特别深，初中的物理也因此从没落下过，现在想想，我还得谢谢它呢。

河南 张亚

乌冬：NDS不愧为学习机，建议各大高校为每位学生都配备一台，学习成绩保证节节上升。

羽纹：喂喂，我想那时谁都在上课的时候联"马车"了吧，哪还有人学习……



高考倒计时

我很好奇各位小编哥哥姐姐曾经的高三是怎么度过的呢？当时除了学习还在忙其他东西吗？会不会跟我一样每天在学习以外的时间里抱着游戏杂志不放呢？对身兼游戏爱好者身分的高三学生有什么过来人的建议吗？哎，每天对着黑板上写的高考倒计时，心里就会涌起阵阵的烦躁与不安！迷茫 ing……

广东 李世钊



马修：很矛盾啦，可以说，看着倒计时又紧张又害怕，怕自己没准备好，打败这人生第一个大BOSS；但又希望高考日子赶紧来，免得在紧张中度日……时间终究是要流逝的，不会为任何一个人放缓或加快流逝的速度。李世钊同学也好，各位高三同学也好，抓紧努力，让自己的每一天都不要虚度。掌机王的全体小编，等待着大家的捷报！

辛苦并快乐着

你们好。我并不是一直购买贵刊的忠实读者，这次之所以要寄这封信，就是被高中生活压得烦了。一直认为小编会认真看读者的信，于是把自己"设定"为读者，把你们在刊上的形象作为交谈对象，随便讲下话，舒缓压力……忽然记起书中你们关于幸不幸福的讨论。我觉得无论什么事物，一旦过度就只能是灾难。游戏作为消遣很不错，但如果作为职业，无疑是痛苦的，找出游戏的要素并不轻松，因为抱着目的是无法让人在游戏里快乐的。说实在的，虽然你们接触游戏快，但能快乐玩的机会不多。不像我，即使玩 FC 上的《FF III》，也能很快乐。

福建 吴鹏

乌冬：呵呵，苦与乐都是主观感受，能够在辛苦中找到快乐就够了。

马修：是谁说的来着？快乐其实无处不在，关键是看你有没有发现快乐的眼睛。小编们工作辛苦是毋庸质疑的，但是苦中同样有乐，比如独家发现隐藏要素时的惊喜，把资讯、资料分享给大家时的快乐。当然，每天连工作时间都泡在喜爱的游戏中，那种感觉也不错哦。

前段时间玩游戏过度，通了宵，第二天眼花了，但那天中午买了 78 辑《掌机王 SP》，看小编提醒要注意眼睛，谢谢你们的提醒！大家也应该向宇轩学习，不要染头发，染大量颜色对头发不好。各位注意健康啊！

马修：通宵对身体的伤害是非常大的，小编们不少时候通宵是因为工作是没有办法的事，但是如果因为玩而通宵，那就得不偿失了，某种意义上来说，玩游戏其实是一种休息一种放松。

胧月：其实，除了个别同事，小编们大多都不染头发的。毕竟染发对头发不好是事实。

盲先知转职史









琉璃，一路走好

做完这辑《掌机王 SP》后，琉璃就离开大家了，这里收录了部分小编们对她的寄语和祝福。

盲先知：得知琉璃要离开的消息时感觉很意外。虽然共事时间不长，但是她还是教给了我很多东西。琉璃，一路走好……

乌冬：虽然相处的时间不是很长，但从作为前辈的琉璃身上真的学到了很多东西，不管以后去到什么地方要记得我们啊。

羽纹：琉璃同学马上就要离开我们了，想来本人刚来到编辑部的时候第一个见到的小编就是琉璃。在这不到一年的时间内从她那里学到不少东西，这里也借掌门人之地特别表示感谢。希望琉璃能在今后的人生道路上越走越顺，记 得有空回来玩玩。

雷伊：趁着年轻，出去闯闯也不是什么坏事。希望琉璃MM 今后能够生活得更加愉快吧，记得常联系。

马修：任编辑四年，来来往往的事经历了不少。但每次都有难以抑制的难过，毕竟是一同努力过共事过的同事。琉璃，一路顺风，希望和大家共事的这段日子能成为你美好的记忆。

玩游戏，莫忘安全

软饼干，得知你在公交车上被抢，（还是仅仅目睹？）深表同情，你可要为咱读者朋友多多保重啊！话说回来，深圳也是个危险城市啊！现在超期待PSP的《无双大蛇》和《战神》，早就准备好入手正版了，昨天把《战神》DEMO翻出来又打了一通，感觉别的游戏就都不好玩了……

湖北 廖承

软饼干：呃……貌似很多读者误会了，其实那天被抢的不是我，我只是在公交车上看见了。

马修：抢手机发生时我坐在后排，整个过程看得还算清楚。抢劫者的速度实在是很快，被抢者和乘客反应过来时，抢劫者已经猫着腰跑下车了。从各位读者朋友的来信看，不少人都有乘车玩掌机的习惯（包括我自己），但玩归玩，千万不能放松警惕。大家乘车时一定要注意自己的手机、掌机及随身物品，乘车时最好把包斜挎在身上，不要仅单肩背着；包放在身前、不要放身后；手机、掌机放好，车将到站及停车时不要拿出手机；乘车打掌机时一定要套好腕带，免得被抢。

与银色小P擦肩而过

“曾经有一台银色的PSP摆在我的面前，但我没有珍惜，等到失去了才后悔莫及，人世间最悲哀的事莫过于此。如果上天能给我一个重新来过的机会，我愿意……抱着小P立马就溜……”前些日子我朋友过生日（是大款哦），到最后走的时候，他把三台PSP和两台NDS作为回馈礼物让我们分了（当时我就傻了眼），一台全新的银色小P马上吸引了我的目光，好想伸手去拿啊！但是我突然想起了“吃人嘴软，拿人手短”那句老话，何况当着这么多人的面（其中大多数是女生），怎么能失面子？我粗略算了一下，一共四个男生，三个女生……也就是说除了女生的话，我总是会被分到的。但我失算了，其中一个女生毫不客气地拿起了NDS，炫了炫说：“好货！”于是大家蜂拥而上……我石化了。我无语，真的无话可说，但我又不得不说……如果能倒流1分零2秒，我愿意不顾面子拿着小P立马就跑，不知换了各位小编，是否也会同我一样？

苏州 沈腾蛟

雷伊：如果是我，我不会拿，因为正如你之前说的那样“拿人手短”。对于自己喜欢的东西，我还是更愿意用自己的努力去得到它，这样才会更加珍惜。

马修：以前我在学校时有个同学，喝了人家的酒，然后帮人打架，结果进了监狱。我当然不是说沈腾蛟同学的朋友是那种拉朋友往火坑里跳的人，我想说的是，吃便吃了，拿便拿了，但要自己干错误的事时还是要坚持自己的原则。如果怕自己碍于面子坚持不住，那就不要吃、不要拿。当然，更没必要去后悔。







欢迎大家提出意见和建议

《掌机王SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议，平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/），在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

感觉排版有点乱，读起来没以前好看了。攻略介绍不好，个人觉得最好的就是《塞尔达》关键是攻略的要点，文字要比较清晰，而最近的《掌机王SP》字有点小，且与背景混在一起，看起来很吃力。关键是排版结构，风格固然重要，但因为风格而影响文章顺序就不好了。希望能让人一目了然，风格中井井有条，不然除非是有需要看，否则读者不会有想看下去的感觉（我希望掌机王小组能从中得到一些Idea）。

苍海の帝王子

马修：有道理，版式的美观固然重要，但不要让文章阅读起来吃力，这点我们以后会更加注意。

我是兰州的，但我想知道杂志社接待读者吗？我希望是接待的。

ljl340287132

马修：其实杂志社和普通办公场所一样，不过是一群人在办公而已。当然，既然是办公场所，也就不接受一般的非业务来访啦，希望大家给予能理解和支持。

改版的这辑印得不好，歪了点。

恶魔风间

马修：关于这位朋友所说的印歪的问题以及79辑的印刷颜色等印刷问题，我们已经和印厂进行了沟通，并采取了内部措施，各位读者一起和我们监督吧。

怎么每辑都是MM 封面，都没点崭新思维了。

卖女孩的火柴

马修：其实，原创MM封面是《掌机王SP》与其他游戏书刊的重要区别。

希望你们能做到《游戏机实用技术》的页数。

snoopy119119

马修：（— —!）貌似《掌机王SP》的页数比《游戏机实用技术》多。

做成像《游戏机实用技术》那样的大书

870720138

马修：开本大小问题在《掌机王SP》创刊之时就已经讨论，最终大家觉得介绍便携的掌机的《掌机王SP》，还是沿用《掌机王》的小开本多页数的便携风格更搭配，你觉得呢？

我是《SP》的死忠啦，别的没啥，只求千万别改变开本及LOGO，就这样一直出到Vol.XXXX。我会一直支持你们的！

九婴

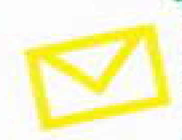
马修：放心，没有意外变动，肯定不会改。

关于赠品的建议：随书送LVP。

darkrizh

马修：送LVP会影响到levelup论坛的正常赏罚运作哦。

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王 SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～67辑、第69、73～77、80、81辑，定价8.8元。《口袋玩家》第1～5辑，定价16.00元。《NDS专辑VOL.2》第2期，定价25.00元。《PSP专辑VOL.3》，定价25.00元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价38元。《NDS宝典》，定价28.00元。以上邮购全免邮费。

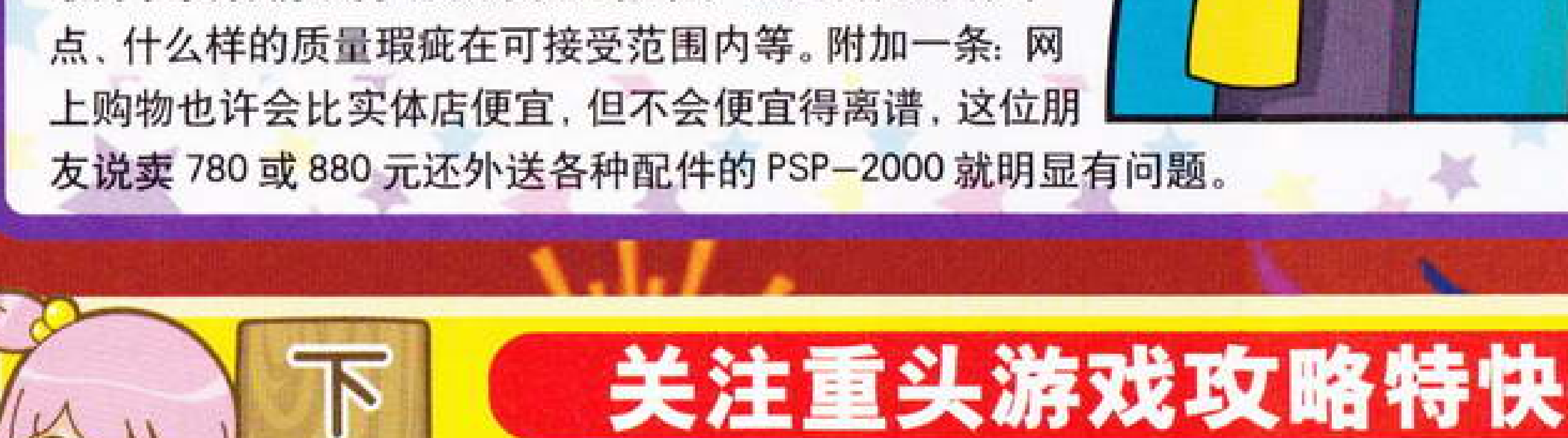
邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

网上购物需谨慎

众小编好，第一次写信的我陷入了一个巨大的惨剧之中。某日我在淘宝闲逛，本想看看有没有二手PSP，但不小心被我发现了二手区卖新机的店，而且相当便宜，PSP—2000才卖780或880，还外送各种配件。我就打电话去问，对方说是走私货，要先交200元定金，货到了再交其余货款。我发了定金，第二天就有人来说送货的已经在路上了，叫我把其余货款打到他们公司帐上，我忧郁了很久，结果还是交了钱，但不久他们又来电话说要交1000元风险抵押金，怕我是警察什么的。这样看来肯定是骗子了，真是欲哭无泪啊。

宇轩：首先同情下你的遭遇，其实贪念谁都有，就看关键时刻自己是不是能把握了。淘宝虽然有便宜的东西，但780的全新PSP，这绝对不正常，至于后面提到的走私货先交押金什么的就更值得怀疑了。所以大家买东西的时候一定要谨慎，特别是淘宝这种不能完全确认身分的网络平台。

马修：现在网络非常普及，网上购物也已经很司空见惯了。这里就说下个人网上购物经验供大家参考，首先用通讯工具（比如QQ、淘宝旺旺）和卖家取得沟通联系，通过聊天确认下对方的诚意；钻石信誉评价系统当然可以作为参考，不过新店也会有一些物美价廉的东西。最后一点也是关键一点，不要直接把钱汇到对方的卡里，最好通过“支付宝”或相似的手段支付，收到并确认货品完好后再完成付款。此外，对于PSP、NDSL这种一般需要买时挑机的商品，最好在交易前双方确认好质量标准，如是否允许有坏点、什么样的质量瑕疵在可接受范围内等。附加一条：网上购物也许会比实体店便宜，但不会便宜得离谱，这位朋友说卖780或880元还外送各种配件的PSP—2000就明显有问题。



下辑预告

关注重头游戏攻略特快



代码之魂
受继承的伊迪亚



机动战士高达
基连的野望
阿克西斯的威胁



超级大战争 DS2
毁灭日

《掌机王SP》82辑
2月下旬全国上市

levelup.cn 坛友互动专栏

栏目主持 宇轩

不知道为什么，本人对花朵比较大的植物有阴影，看到心里就会发毛，绝对不敢凑过去闻一闻，就连玫瑰都是这样。可能是因为小时候受了太多动画电影中食人花的刺激吧。某次熬夜至第二天早上，昏昏欲睡，看到界王大人下面的帖子，立刻醒了……

【界王醒目】植物凶猛

http://bbs.levelup.cn/showtopic-570830.aspx

楼主：funthink











搜集的105个冷笑话

http://bbs.levelup.cn/showtopic-570807.aspx

楼主：椿姬つばき

1.有个香蕉先生和女朋友约会。走在街上，天气很热，香蕉先生就把衣服脱掉了，之后他的女朋友就摔倒了。

2.我曾经得过精神分裂症，但现在我们已经康复了。

3.有一对玉米相爱了，于是它们决定结婚。结婚那天，一个玉米找不到另一个玉米了。这个玉米就问身旁的爆米花：“你看到我们家玉米了吗？”爆米花：“亲爱的，人家穿婚纱了嘛……”

4.一个香肠被关在冰箱里，感觉很冷，他看了看身边的另一根，有了点安慰。“看你都冻成这样了，全身都是冰！”结果那根说：“对不起，我是冰棒。”

（完整内容请参看论坛原帖）

热帖推荐

初音ミク　般若心经

http://bbs.levelup.cn/showtopic-569361.aspx

能坚持听到最后的同学举手，请受宇轩一拜。

一架真实比例高达的制造费用

http://bbs.levelup.cn/showtopic-569608.aspx

谁说高达不可能制造出来？请看专业人士的分析清单。

2007年动漫歌曲100首

http://bbs.levelup.cn/showtopic-568844.aspx

这些动漫你都看过么？这些歌你都听过么？

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理：如标点、语序、网络词汇等。

levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.aspx?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。



琉璃的博客

数日前，和朋友们的聚会上探讨起人生观问题，呃，回顾了一下，到现在为止的自己没有成就过什么惊天动地之事，没有拯救过地球，没有穿越过时光，没有学会什么伟大的技能成为世界第一……呃，还真是蛮平淡的。

蜗牛般的缓缓人生

小学时，曾经因为某所中学的校服很好看，默默许愿，我要成为这所学校的学生，愿望成真了。

中学时，曾经对某所大学有趣的专业很感兴趣，默默许愿，希望能上这所大学，愿望又成真了。

大学时，曾经认为做一个游戏编辑会是一件很有趣的事，默默许愿，我要成为一个能天天玩游戏的快乐编辑，好吧，这一次愿望也成真了……

别人总说，为梦想是要付出很多努力，但自己似乎是那种很受老天眷顾的人，目前一帆风顺的人生都快让自己忘却经过努力来成就梦想的满足感了，不过却不会忘记有了理想的瞬间，自己下定的决心。始终坚信从不为自己决定后悔的人，才是能够活得洒脱的人。虽然一直以此为目标，却发现总是事与愿违，于是选择了另一种方式，忘记后悔的理由。相信无论如何都一定能够走出窘境的人，才是最后能享受到最美阳光的人。不敢说自己从不言放弃，但总是在不经意间朝着梦想的方向缓慢前进。理想也许看起来很远，但下定了决心才能开始前进不是么?

享受型的懒惰一族

总说知足者长乐，那何谓知足呢?没有哲学造诣的自己不敢妄加回答，只是觉得如果不去过多地奢求就会活得很快乐。在午后的暖暖阳光下发一发呆，然后看一看带着轻松气氛的校园喜剧动画、玩一玩最喜欢的《维纳斯与布雷斯》，这样的时光对于我来说大概是最幸福的吧?也许，这时候应该做一些更有意义的事情，但总觉得把这个时间用来享受一下生活也不错。被责备虚度人生也好，就用感悟青春大好时光来反驳吧!学会感受身边一点一滴，有很多东西是错过了就不再有的。如果这一刻是开心的，又何必要给自己一个开脱的理由呢?即使是看起来如此懒散的自己，依然活得很满足(*^_^*)。



80辑热点话题

酝酿中的NDS游戏下载业务

近日在接受美国《纽约时报》记者采访时，任天堂美国分社社长雷吉表示，任天堂打算将NDS游戏下载服务推广到千家万户，方法为将通过Wii下载NDS的试玩版甚至完整版游戏，然后再传输到NDS上使用。本辑，我们就围绕这则消息及其相关展开讨论。

任天堂想借用Wii做服务器提供NDS的游戏试玩下载，对有Wii的玩家来说是件好事！想想能和日本玩家一样第一时间体验到游戏的试玩版是件多美的事呀！绝对支持……但我没有Wii。

FM01

听说老任也开发了个类似R4的烧录卡，貌似就是用来做下载储存下载游戏用的！官方烧录卡，又能合理卖钱……

我只是路过

用Wii下到NDS上玩？那多麻烦啊，干脆直接下到Wii上玩吧，就像当年NGC和GBA一样，多爽。

逍遥の鹏鹏

老任终于开窍了。

seeddees

我想最多只会是试玩版而已，像日本的NDS下载站点一样，现在只不过是在家就能下了。这对于有Wii的玩家来说是很方便的呢！支持呀！顺便期待下官方的那个影音扩展器（就是像烧录卡那样的说）！

AXEJ星

亲自试过才知道。

布罗ヒイロ

应该只是试验阶段，要实现NGC和GBA那样还是需要时间的。

baozi00

开始在Wii上面动NDS的脑子了吗？任地狱还真是会骗钱啊。

bobxu

我不但要能下载游戏的，还要能下载其他的功能。NDS的手写输入、语音不做其他应用太浪费了。

纸船

Wii、NDSL、PS3……全入手，NDS游戏全入手，管他下载不下载（虽说是没可能的）。

jzjzjz

试玩版的话，还是可以的；但完整版，那不太可能吧。其实就算是能下完整版，对老任来说，也是一个战略部署，这样就能快速增加Wii和NDS双方面的普及，相辅相成。对于只想玩下载的NDS玩家，能够让他们去买Wii和Wii的游戏；对于已有Wii的玩家，想玩试玩版，就要去买NDS。所以，这样做，不但不会拖累NDS的游戏的发展，反而会加大各厂商对老任的信心，真是一石二鸟的"毒计"啊！

无我の境地

估计也只能支持游戏了，对于其他的功能还是不敢恭维，说那么多还不如出几个中文游戏更实惠点。

zzn26618

游戏当然是越多越好，不在乎下载。

献给拉克丝

慢慢来，不急不急。

油饼小明猪

到最后等于是模拟，以Wii来模拟NDS，请问怎么个玩法？

执行者&小星

即使能下载，也还是看不懂的文字。

duanxin27

试玩版有可能点，完整版大概也是那些烂大街的游戏。那些大作要是也能下载，那就没销量了。除非付费下载。

kakaxi

这个"用Wii下载完整版NDS游戏"的服务要是真开通的话，NDS正版游戏卡带将何去何从？

Zero013

觉得有点麻烦，反正现在玩也是直接网上下载的。不过真有的话也会试试，反正Wii我也有。

sekiorz

功能不错，开销也不错。

fqcstc

不会是关机就没那种吧？还是付费的？

兰色的DS

试玩版应该是免费的，正式版嘛，肯定要付费吧。

马修

早就应该这样了，这是一条顺理成章的联动模式，不过估计只能下载试玩版，下载完整版游戏不太可能，除非任天堂推出官方烧录卡。

LIKY

本辑热点话题

游戏玩家的春节

又是一年春节到，吃饺子，放鞭炮。除了传统的娱乐庆祝项目，各位游戏玩家想必也有自己过春节的方式，本辑，各位玩家就都来说说春节怎么过的吧。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年1月25日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931-4867606

中奖名单

《掌机王SP》第79辑大奖揭晓 中奖者名单公布！

特等奖



上海市	鲍成宇
柳州市	晁龙军

一等奖





天津市	蒋涛
合肥市	林松杉
泉州市	沈雯雯
北京市	汪子渊
唐山市	王春杰
东莞市	吴洲舟

二等奖



江阴市	陈凯
深圳市	冯则武
广州市	何子毅
茂名市	黄晓峰
郑州市	胡兆麟
上海市	刘丽
南京市	马欢
南京市	盛进
珠海市	杨丰玮
西安市	叶子
北京市	张芳

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

苏州市	霍丽倩
江阴市	蒋晨盛
乐昌市	李平
梧州市	唐天文
武汉市	周丽芳
成都市	周智良

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931-4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

NDS、PSP 幸运大抽奖



无论你是想找到能够联机作战的战友，还是想找可以交流分享游戏乐趣的同伴，都快来参与我们的“交流空间”栏目吧。请参照下面的格式填写好自己的基本资料，并用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，结交更多掌机玩家。

昵称：JDWS

性别：女　年龄：18
拥有掌机：PSP-2000、GBA SP、iDSL（过年准备购入）、GB（只能看不能玩了）
喜欢的游戏：《英雄传说 空之轨迹》、《啪嗒嘭》、《口袋妖怪》
Email：244610394@qq.com　QQ：244610394
想说的话：可以交流，联机。^_^

徐进　昵称：坏小子

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP2》、《CCFF Ⅶ》
QQ：657850279
想说的话：不求独龙剑苍鬼，只求封龙剑超绝一门！

王棋

性别：男　年龄：24
拥有掌机：红色PSP（梦中常见）
喜欢的游戏：RPG和益智类游戏
QQ：89010484　电话：13674885991
想说的话：各位大御姐，小御姐要支持我啊！游戏没有好坏之分，只有玩家才有高低之分。

徐启扬　昵称：索任世微

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP-2000
喜欢的游戏：《MHP2》、《CCFF Ⅶ》、“《传说》系列”
地址：江苏省无锡市锡山区安镇查桥街南新村180号202室
邮编：214104　QQ：704312184
电话：15961850100（短信用）
想说的话：希望《掌机王SP》越办越好，还有喜欢游戏的人可以加我。

孙波　昵称：彼岸

性别：男　年龄：16　拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：内蒙古牙克石市工业大街13号内蒙古森工集团兴安石油有限责任公司 吴广成转
邮编：022150
Email：oscarsunbo@sina.com　QQ：651171375
想说的话：1，好想要台GBA SP玩《口袋》！2，玩《口袋》的交个朋友！

张恩泽　昵称：巅峰狂狼

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA（刚被老师终生监禁）
喜欢的游戏：“《口袋妖怪》系列”
地址：辽宁省凌海市第一高级中学二年四班
邮编：121200　QQ：506195476
想说的话：太多！说不完！

陈世泾

性别：男　年龄：17
拥有掌机：iDSL、GBM
喜欢的游戏：“《马里奥》系列”、《光明之魂》
地址：浙江省温州市苍南县龙港镇龙港高级中学高三（11）班　邮编：325802
QQ：357080348　电话：64227858
想说的话：人的一生总有失败，如果失败后失去志气，就真的失败了。

蒋行涛　昵称：王泥喜法介

性别：男　年龄：15
拥有掌机：iDSL、GBA SP
喜欢的游戏：《逆转裁判》
地址：西安市经二路新城科技产业园开园小区7号楼2单元8号　邮编：710043
QQ：448493899
想说的话：让PSP与《逆转》来得更猛烈些吧！

沈海波 昵称：帅得打喷嚏

性别：男 年龄：22
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《MHP2》、《山脊赛车》以及 ACT
地址：浙江省宁波市东钱湖镇钱湖北路 528 号
邮编：315121
QQ：631177423（请注明《掌机王 SP》）
想说的话：游戏虽好，但不要太沉迷了。

郑凯

性别：男 年龄：17
拥有掌机：GB、GBC、GBA、GBA SP、GBM、iDSL
喜欢的游戏：大家喜欢的我都喜欢。
地址：浙江省杭州市拱北小区永宁坊 9-1-601
邮编：310015
QQ：106147236
想说的话：想和我交朋友的快和我联系吧，来信必回！

袁田君 昵称：哒哒

性别：男 年龄：15
拥有掌机：现在啥也没了……
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《FF》
地址：新疆省乌鲁木齐市河滩北路 30 号附 1 号 8 单元 201 室
邮编：830002
QQ 群：17626212
想说的话：掌机一台台离我而去，希望交到朋友，可以安抚自己的心灵……

杨敏佳 昵称：小狼

性别：男 年龄：22
拥有掌机：PSP、iDSL
喜欢的游戏：《MHP2》、《机战 W》、《口袋妖怪》
地址：上海市浦东新区高宝路 229 弄 106 号 602 室
邮编：201208
想说的话：一个游戏在我手上的生命周期是一星期，不知道玩什么好……

王心宇

性别：男 年龄：14
喜欢的游戏：《MHP2》、《机战》、《恶魔城》
地址：北京市海淀区烟树园 3 号楼 5C
邮编：100097
QQ：554074386 电话：13681262448
想说的话：希望多交一些朋友，有同好的人更好。

陈豪 昵称：MAX

性别：男 年龄：15
拥有掌机：GBC、GBA、iDSL
喜欢的游戏：很多……
地址：广东省乐昌市河南江丰花苑 B 栋 D 座 201
邮编：512200
Email：V6161063@126.com
电话：15992978486
想说的话：新的一年，新的开始，希望大家在新年中得到想要的东西。

王宇寰 昵称：Apollo

性别：男 年龄：18
拥有掌机：GB、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《MHP》、《黄金太阳》
地址：江苏省徐州市东苑小区民详园 14 号楼 1 单元 401
邮编：221000 QQ：172436545
想说的话：我只喜欢好游戏！喜欢好游戏想交流的加我，来信也可以。

卿海

性别：男 年龄：20
拥有掌机：GB、GBA、GBA SP、NDSL、PSP
地址：广西省柳州市龙船山中国人民解放军 75140 部队司令部军务科
邮编：545013 电话：0772-2682542
想说的话：我是中国人民解放军！

崔宇斌 昵称：小点

性别：男
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《山脊赛车》、《马里奥赛车》、《战神》、
地址：辽宁省沈阳市皇姑区四十中学
邮编：110031 Email：414202546@qq.com
QQ：414202546 电话：13942032601
想说的话：喜欢《掌机王 SP》的朋友可以给我写信或发短信。

刘俊民 昵称：狼

性别：男 年龄：19
拥有掌机：无掌机可玩
喜欢的游戏：《心跳魔女神判》
地址：河北省唐山市丰润区车轴山中学高三（13）班
邮编：064000 电话：13472924242
想说的话：现在同宿的人有了个粉红色 NDSL，我想弄个粉红的PSP，希望喜欢游戏的同龄人士短信联系。



春节眼看就要到了，想着家乡那噼哩啪啦的鞭炮声，DJ小米的心中也是万分激动啊，不过各位听众在放鞭炮的时候可千万要注意安全哦。下面还是回到正题，让我们看看今天的第一则问题吧。来自重庆的读者尹嗣童询问PSP联机玩游戏是不是必须要神卡？还是说在一定距离内就可以进行无线联机。其实说到这里就要区分是怎样进行联机了，如果你是与身边的朋友通过两台PSP联机，那么无需任何设备，只要两个人相隔不超过50米，都可以通过PSP内部自带的网络模块进行联机，非常方便。而如果想要与远在天边的网友联机，那就需要一块神卡、一个网络对战平台、一个能上网的PC，接下来通过安装软件、配置网卡就能够让小P接入网络与另一端的朋友联机。如果是玩《MGS OPS+》这类官方提供了联机服务器的游戏，通过神卡或无线路由器将PSP接入网络就可以联机，过程也是比较简单的。这里建议你上网看看相关介绍或是参看《PSP宝典》中的详细教程。

FAQ电台♪ 辞旧迎新又一春，欢欢喜喜过大年。FAQ电台恭祝各位听众新春快乐，鼠年吉祥，合家欢乐，心想事成！

无独有偶，来自桂平市的读者梁敏海也来信向米格询问了一些有关PSP上网的问题，首先，他想知道PSP能不能在不打开电脑的情况下通过神卡上网。很可惜，想不打开电脑就上网，神卡是做不到的，因为神卡本来就是一块PC用的无线网卡，如果不开电脑，就没法驱动它正常运行。你所说的这种情况只能够通过无线路由器实现，无线路由器可以直接将ADSL猫或其他宽带接口接入其中，然后通过无线网络将Internet共享给其他无线设备，只要在最初的时候通过电脑对无线路由器进行配置后，以后想要让小P上网就可以无需打开电脑了。但也提醒梁玩友一句，通过无线路由器上网，小P是无法上Kai这类联网对战平台的，只能浏览网页或是玩一些官网提供联机平台的联机游戏。

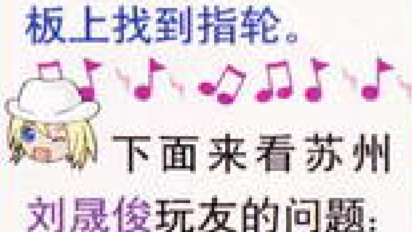
下面接着回答梁读者一些关于新版PSP的疑问，他在来信中问道，软降后的2000型PSP是否可以上网。看到这个问题后，米格倒是有些奇怪，为什么要对买来的新版PSP降级？新版PSP无法刷写1.50版固件，只能使用自制固件破解或升级为版本更高的自制固件，而且目前自制固件功能如此成熟，根本是没有必要进行降级的。刷写自制固件破解PSP完全不会影响到新版PSP上网的功能。而购买新版PSP的话，对内地玩家而言，港版、台版、日版都是比较常见的区域版本，这几个版本之间并不存在任何实际功能上的差别以及做工的差距，购买时只要以价格为依据即可。另外，这三个版本的主机基本上都出产自中国，只有部分主机电池产自日本。

FAQ电台♪ 春节购机读者们注意啦！《掌机王SP》新春购机专题已经为你算好了一笔帐，教你如何花最少的Money买最心仪的主机，带给你专业的指导，让你畅游新春掌机市场！

接着来看辽宁玩家苏伟的问题：“小编们好，我最近在玩NDS上的《猩红密室》，早就听说这个系列很难，没想到在第一个房间就困住了。找到一个奇妙的小箱后，我把指轮和金属棒都填进去

了，但是看箱子的结构应该还需要一个指轮，这个指轮在哪？”这是该房间最难找的道具，获得方法为调查墙壁上的窗帘，多次拉开再闭合，就能在窗下的地板上找到指轮。





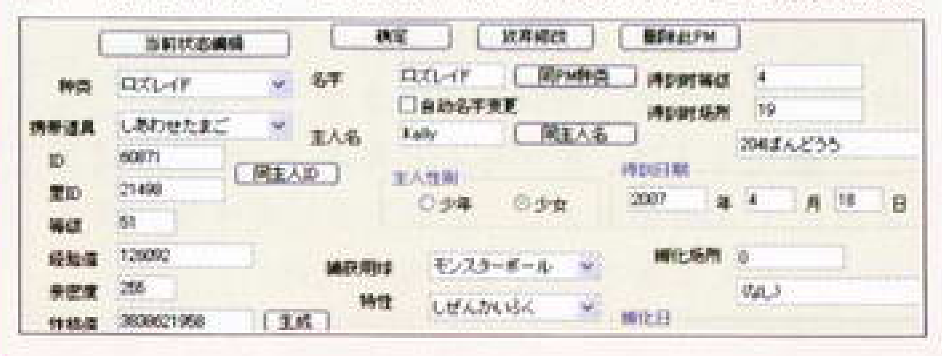
下面来看苏州刘晟俊玩友的问题：“NDS 开机界面里，触摸屏中央的两个功能是什么。”中央左边的按钮是 Pictochat，它是一个可以和朋友联机聊天用的软件，里面包含了字符输入和手绘功能，十分有趣。而右边的“DS Download Paly”则的是用来和朋友实现一卡多机联机游戏的选项，选择后 NDS 会自动搜索并下载附近朋友的游戏。

FAQ 电台

想买 NDSL 不懂烧录卡怎么行？想了解 NDS 游戏不懂模拟器怎么行？想上网对战不了解网络配置怎么行？想发挥NDSL功能不了解自制软件怎么行？《NDS 宝典》，为你全面解答所有疑问！

广告后来看沈阳玩家 fey 的问题：“《美妙世界》里手持的金钱上限也太低了点吧，只有 9 万 9999，听说有突破金钱上限的道具，不过在你们的攻略和研究上都没有找到。”突破金钱的道具其实在当时的攻略上是有提到的，可能是登得太隐蔽了不太好找吧。（笑）游戏中一共有两个金钱上限突破的道具。第一个道具“しょみんの财布”在涩急ヘッズ 1F，用 8 个“レアメタル”可以交换到，能够使上限达到 99 万 9999；第二个道具“セレブの财布”在涩谷デパート用3个“オリハルコン”和1个“S：チケット”换得，可以使金钱上限达到 999 万 9999。

接着来看广东中山玩家何嘉良的问题：“小编好，我有几个问题想请教一下。1.我的《口袋妖怪钻石》正版卡片想和 GBA 的《宝石版》联动，请问 Slot 2 可不可以使用烧录卡来代替啊？如果可以的话，可不可以用中文版的《绿宝石》联动？接上一条，如果不行的话，请问有没有其他的方法获得《宝石版》的精灵和要参加活动才能获得的神兽吗？”1.只要不是正版的《宝石版》，不管是日文版还是中文版都是识别不了的。2.联动和活动确实是国内《口袋玩家》玩家收集精灵时的一大障碍，如果不执著于正常途径的话，其实国内玩家可以通过一些非正式途径来来获得游戏里捉不到的精灵，比如利用存档修改器和存档补丁，通过这两个方法可以实现全精灵的收集。不过记得修改前把自己正版卡片的记录先备份起来。



FAQ 电台

《MHP2G》居然又宣布延期了，还好没有延太久，真是可喜可贺，哈哈。最近官方又公布了新怪眠鸟，但愿这个家伙会比黑狼鸟厉害一些，不然高手们就太无聊拉。游戏延期发售，难道官方还有什么新创意要加入？不知道《MHF》中的火山熔岩鱼会不会登场，虽然那是《MHF》中的怪。哎，不瞎想，还是多留意官方的最新消息吧。我们接着来看问题。



最后来看下江苏玩家红色恋人的提问：“各位小编们好！最近在玩《星之海洋 初次启程》，有几个疑惑的地方请小编们帮忙解答一下：1.阿修利的“动物好き”天赋始终开不了花啊，具体是怎么回事情呢？2.这个游戏有出英文版的消息么？3.有些饰品会损坏么？我确实记得以前装备过的，后来查看的时候猛然间发现饰品消失了。”1.阿修利这个天赋的开发率极低，具体来说只有1%，比较考验你的 RP 了。2.目前国外网站上已经有这游戏英文版的消息，不过具体发售日还没有确定。3.部分饰品在使用时是有一定几率损坏的，它们的分别是：シールドピアス、シールドリング、プロテクションリング、リバースドール、リフレクションリング、ルナティックリング、レジストリング和ワイズリング。

有读者问小编们过年回家都喜欢干点啥？其实小编们的生活和普通玩家是差不多的，在家陪父母啊，去朋友家窜窜门啊，喜欢把假期时间花在玩游戏上的还真是不多哦。好了，时间不多了，等会米饼轩三人还要去赶飞机呢，各位亲爱的读者玩家，我们年后再见！

小编寄语

胧月

★某高人的“《Wii子攻略》四格系列”又有最新更新，很强很MOE。将各大主机和游戏厂商绘制为人妻、御姐、萝莉后赋予独特的性格，再把2007年游戏界的热门事件穿插其中，要想全部看懂还真需要一定的业界知识才行。喜欢为“数字”和“内涵”吵得昏天黑地的主机青们，不妨借着这套四格消消火。

★《MHP2G》延期两周，不爽归不爽，客观上倒多给了我一些时间转型其他武器。弓虽然很美型，气质上却压倒性地败给了长枪——个人意见。

★今年回家要比以往早一些，希望能看到雪。

软饼干

◆当玩家看到本辑《掌机王SP》的时候，小编们差不多已经回到自己家了。忙了1年也该回家和父母、朋友们好好聚聚了。回想去年回家，由于家乡城市建设速度实在是太快了，有些地方我居然都不认识了。今年家乡的地铁工程也已经开始了，还真是神速。(－－)

◆过年回家又得给朋友们拉着当免费的游戏机选购顾问了，不知道今年能不能破去年的“销售”记录呢？看来我得记得找JS拿回扣去。(¯－¯)

◆创意游戏《啪嗒砰》应该入选2007年最受MM欢迎游戏，因为最近已经有好几位美编姐姐都为此而沉迷了，不得不佩服这款游戏的神奇魔力。

乌冬

★制作完这辑《掌机王SP》就要迎来期待已久的放假了，如没有特殊状况，就把游戏补遗计划设为最优先处理事项。

★看了几部近来很火的大制作国产影片，个人感觉都不怎样，难道说我的口味已经被那些欧美的商业电影给惯坏了？好吧，我承认我没有欣赏艺术的眼光好了。

★延期、延期、又见延期，管你大作还是渣作，只要打着一个“提高游戏素质”的幌子就可以横行无忌了。

★最近身边的许多好友都陆续添置了次世代，然后聊天的时候问我这款游戏好不好玩，那款大作如何如何……唉，我说，我自己的次世代都遥遥无期呢。

宇轩

◆来编辑部马上就要满一年了，没想到年末却打破了自己的通宵熬夜记录。现在才知道，人原来每天只要睡4小时就会有精神的，人原来可以3天不睡觉的，人原来一睡是可以一睡18个小时醒不过来的……

◆一直很郁闷自己学了7年的二胡，喜欢的却是钢琴。不行，趁自己还学得动，准备春节后买个Midi键盘弹着玩(好贵)，努力学习相关知识及软件应用中。

◆买了一个320G的移动硬盘，这下终于不用怕没地方放庞大的Galgame资源了。现在堆积了将近80G的新游戏没时间去玩，看来春节铁定有事可以干了……

羽纹

★最近用模拟器打通了一个比较老的《机战》——SFC上的《魔装机神》，平心而论，这款外传性质的作品其素质还是很不错的，游戏中一些未曾在其他《机战》作品中出现的设定让人颇有新奇之感。由于我方主力机体数量并不多，因此在改造资金分配上没让人花太多神，小赞一下。

★由于某些原因，想要给笔记本电脑加根内存，抽空去专卖店打听了一下，发现Sony原装内存价格高得惊人，计划也不得不暂时搁浅。

★祝读者朋友新年快乐、万事如意。祝自己在2008年里的工作能一帆风顺。

雷伊

■也许是因为新年将至，常偷偷来家里光顾的老鼠们活动也渐渐频繁了起来。放在天花板附近的粘鼠纸终于在放了整整一年之后逮住了猎物，而且连续两天都有收获。最让人意外的是，有天晚上有只老鼠居然失足掉进了马桶里，面对这比中奖几率还低的一幕，我毫不犹豫地按下了马桶开关，痛快地送老鼠进了下水道。

■说回正事，新年马上就要来了，雷伊在这里提前祝大家新年快乐，一连串复杂的新年贺词就不说了，祝大家新年都能吃好喝好玩好。

LIKY

◆春节将至，给大家拜个早年，下一辑要到春节后与大家见面，因为小编们也要放假嘛，还希望各位读者耐心等待，年后的《掌机王SP》会更加精彩。

◆最近一有时间就会玩玩PSP上新出的《祖玛》，还是这种游戏玩起来轻松，现在的大作都不太敢去碰，花时间太多，感觉自己现在玩游戏越来越挑剔了。

◆上周跟几个朋友去一个山清水秀的地方采草莓，好好地体验了一番清新的田园风情。地里那鲜红的草莓简直令人垂涎欲滴，虽然明令禁止采的时候不准吃（采完了要论斤买的），但是我看没有多少人能抵挡得住新鲜草莓的诱惑，偶尔就偷偷地往嘴里塞，我们当然也没客气，呵呵……其实管理人员也挺随和的，一个小伙子跑过来只是看着我们笑，一句话不说，我们赶忙收敛收敛，很有意思的。

琉璃

☆沉沦？走出来！

“当生活陷入泥潭之中，不要就此沉沦；不要以为忍受会让人得到更多人生阅历。人生是一半痛苦一般喜悦构成的，为什么一定要努力去寻找悲伤的理由而错过身旁的美好呢？”

——by《时间不再等待》

推荐给改善同学，最后一次对你说：放弃过去才能看到明天的灿烂阳光！

★告别？再会！

在本辑制作结束后，琉璃就要和大家说再见了。这一年多的时间留下了很多美好的回忆，不仅是对《掌机王SP》的回忆，还有和其他众小编一同共度的快乐时光。对了，谢谢大家这一年多的支持，以后回归读者身分的琉璃还会和大家一起继续支持《掌机王SP》的，再见(*^__^*)。

米格

◆去年没能回西安过年，惹得爸妈今年老早就催促我订机票。可难得一年回家这么几天，却遇上了五年难得一见的大雪天气，不要因为天气原因延误了航班就好。

◆又是一年过去了，看了看自己的办公桌，发现比去年又要夸张一大截，满到处的周边评测品、书刊、数码设备、广大热情读者的来信。看来放假前要抽出点时间好好整理一下才是了(T_T)。

◆《NDS宝典》策划花了不少功夫，也辛苦了不少正在考期应考的朋友们，在这里补偿地鼓励一下大家，稿费可别都花在补考上啊！

马修

◆先祝各位读者朋友们春节快乐。

◆因为老妈在，所以今年春节就不回去了，在深圳过个春节吧。

◆《355》每天玩会，《战国BASARA2 英雄外传》尚未动，对《高达无双》转战PS2有些恨，《口袋妖怪 钻石·珍珠》依旧是每天如厕、睡前必备。如今又要迎来《超级大战争DS2》和PSP版《无双大蛇》……玩不过来了，话说我爱好的游戏也就《口袋妖怪》、《大战争》、《无双》、《BASARA》及《战神》，不多啊！

盲先知

○郁闷之一：喜欢下翻盖的手机，但这样的款式早已过时没有卖了，所以勉为其难入手了一台滑盖的W850i。可是在入手当天晚上得知索爱公布了新款仿古下翻盖音乐手机W350。在仔细研究图片和参数后得出结论，W350只有一个缺点：它在我买了手机之后才公布消息……

○郁闷之二：买手机回来当天就坏了，去修后拿回来当天又坏，再修再坏，真的无语了……

○郁闷之三：原籍牙买加的雷鬼乐手Max Romeo的一曲《Chase the Devil》实在不错。想像一辆装满了稻草的小货车在平原上行驶，你就躺在草上面，右边是夕阳和满天的红光，耳边正好响起这首歌，惬意得很。可是推荐给一位好友时得到的回答却是：欣赏不了……

紫枫

◆《老子》？“老子”！

前日朋友推荐一本书，名为《老子我说》，内容直指南怀瑾先生早年所著之《老子他说》。其实《我说》的作者很是有些才识，整本书上有着许多过人的见解，可惜作者本身似乎对于抨击南怀瑾先生的兴趣要远大于钻研《道德经》的本身，通篇皆充斥着贬低、质疑、嘲讽的言辞，此种做法另紫枫十分的不耻：如此世俗功利之人居然能够侃侃有词地向别人解读《道德经》，“道”者何在？“德”从哪来？可笑——在这个世界上总是颇有一些不那么要脸面的人，通过踩踏他人而成就自己，可耻之极。

对了，后来发现，这个作者居然还是个和尚，一个通过钻研道家典籍经典的文章来骂人的和尚。

◆最最重要的

临近春节，紫枫在《掌机王SP》上给各位朋友们拜个早年，预祝大家在新的一年里万事如意、心想事成，要啥有啥，大奖不断——虽然俗套，终究必须，共勉。



很久以前，存档成为我们生活游戏中的一部分，我们曾经为存档的丢失而提心吊胆，在惴惴不安中打开掌机、看到游戏存档尚在，才安心继续游戏。进入NDS、PSP时代，虽然丢档问题基本没了，但因为存档硬件载体出现问题及手动误删等，我们还会不知什么时候被存档问题给打击一下。本辑自由谈，讲的就是关于那让我们离不开、丢不得、又爱又恨的存档。

文 烛之武

谁动了我的存档

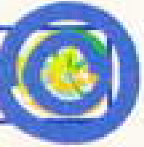


俗话说得好：国不可一日无防，GAME不可一日无档，存档这个游戏的要素之一，基本可以说是一种事物发展过程中的必然产物，而且是一种初级的、基本的产物；也正因此，它的诞生所用时间很短，而且在没有社会阻力的情况下迅速被人接受了。这次我们就来聊聊有关存档的一些东西。

存档系统的历史渊源

在RPG还没有诞生的时代，游戏基本是以动作和射击游戏为主流，这时并没有存档的概念，但是有一种与其并列的要素，即生命与接关次数。（当然，有的游戏生命数是低于接关次数一个级别的，两者的“读档”位置也可能不一样。）

现在我们基本可以将接关看作存档的雏形，它落后于存档的地方在于有次数限制（特殊的无限接关除外），当然在可存档的游戏中也是存在有次数限制的游戏的，如《生化危机》，不过两者细微的差别在于前者的限制在“读档次数”，而后者的限制在于“存档次数”，这个是游戏的本身属性使然。



我们之所以可以把“接关”看作是“存档”的雏形，就是因为在某一关后或某一关的某个地方（阶段）实际上是可以认为已经存档完毕了的，基本属于定点存档，现在的许多RPG仍然是定点存档。当然现在仍有两者并用之的，比如《新超级马里奥兄弟》就是既可以在大地图上存档，又可以在关卡中的某一地点暂时性自动记录一下，这无疑方便大家进行游戏，更体现了厂商对玩家的贴心。（咳，怎么越写越枯燥……）

当然，存档与其雏形最大的区别还是它的可保存特性，在硬件条件允许的情况下，即使退出游戏后再开始，依然可以接续上次的记录。（真是极品废话……）存档系统诞生的直接原因应该说是游戏时间的延长，一些SLG、RPG诞生后，因为

正常进行游戏的话可能耗时很长，所以可以分次游戏的系统便理所当然地应运而生了。而且随之而来的并发症“丢档”也一同出现——这是后话。经历了多年的变化发展，存档系统也变得五花八门起来，而这正是我们接下来要说的。

各式各样的存档系统

首先可以把存档按方式分成密码存档与文件存档两大类。所谓密码存档就是在游戏每一阶段结束后会提供一个密码，下次进行游戏时输入此密码便可以由此处进入游戏。比如当年FC的《热血足球》，这种方式在减少了“丢档”的痛苦的同时，也为玩家之间的交流提供了方便。当然此法也并非杜绝了“丢档”现象，某些人就经常忘记自己的密码，并不是太过轻视未曾用笔记下来，而是用来记录的纸条被自己弄丢了……翻箱倒柜地找一张纸条的心情可是相当郁闷的——当然也有狂士从不笔录只记在心里的，这个大家放心，下次他一定要从头再来的。

除了密码存档以外，就是比较流行的文件存档了。不用介绍大家也知道，这种方式就是建立一个存档文件，每次存档写入此文件，再开游戏时再读取此文件。我们可以将其分为两种，一种是定点存档，这个“定点”在RPG中可能是某一教会，SLG中可能是战后整理；另外一种就是常用的“中断”存档了。某些游戏只是前种方法，某些游戏两者兼用之（实际上多数掌机游戏都是如此，毕竟没有“中断”对便携掌机来说很不方便），也有一些游戏将两者融为一体，随时可以进行非中断性存档。这里还可以把中断分为两种，一种为无限读取式，另一种是一次性中断存档。前者可以认为是纯粹的从为玩家提供方便的角度考虑的，此种设计态度无疑是值得赞扬与提倡的（鼓掌）；而后者顾名思义就是说这个存档在读取之后便会消失，之后需要再次中断，这样设计的原因应该是防止大家利用S/L大法达到一些目的——话说回来，我愿意S/L你也管？这种处处为玩家添设障碍的行为这里要点名批评下。另外还有更绝的，PSP《狮子战争》根本就没有中断的设定……大家集体寒一下，不让玩家S/L也就罢了，不让中断游戏也太恶毒了。不过想阻止玩家S/L也不是易事，烧录卡的出现使即时存档和备份存档文件成为可能，这样就可以S/L到爽为止了……同学们，社会就是这样进步的，所谓上有政策下有对策，魔高一尺道高一丈，玩家同志们的智慧是用之不竭的……



这里还有必要提一下自动存档。它也可以分为两类，一类是每关结束后自动记录，另一种是在关卡中即时存档。前者的代表是《星之卡比》，后者自然是《火焰之纹章》了。两者虽都是自动存档，其目的却是截然不同的。前者是纯粹为了方便玩家，而后者却是为了让游戏的BT程度更上一层楼而设计的，这种即时存档逼使玩家认真思考游戏的每一步策略每一步行动，最后让很多玩家逐渐麻木进而习惯了这种存档方式，于是导致很多人玩《机战》时忘记存档而使几个小时的辛苦成为浮云的事件发生——任天堂真是居心叵测呃。

丢档：历史的难题

哲人烛之武曾说：“不丢存档非GAMER。”（编：第一次警告……）由此可见，丢档是件多么常见的事情。从存档系统诞生那天起这个问题就没有消失过。所谓丢档，广义来讲并不仅仅指由于硬件或软件因素导致的存档丢失，被朋友误删或蓄意删除（寒）都可以算在范围之内。就掌机来说，当年的GB时代丢档的主要原因是卡带里的电池问题，既然是电池肯定有没电的时候，届时就是玩家的世界末日。记得当时最稳妥的方法便是买来一盘卡后再单买一块电池装上，防止某天被突然袭击。换上新电池后在相当长一段时间内基本不用担心记录的问题了。在进入GBA时代后，使用D卡的玩家依然没有摆脱这个问题的困扰，而Z卡有一部分游戏则采用了芯片记忆，几乎可以永久性保存，完全满足玩家需求。而此时诞生的烧录卡则采用充电电池的设计，在进行游戏时可以给电池进行充电，基本也不用担心电池电量耗尽导致记录丢失的问题。但是有些烧录卡质量不好可能很容易损坏，那样的话就属于罪孽过深了……

到了后来的NDS与PSP时代，由于两者的硬件因素完全摆脱了电池电量问题的烦恼，但是新的技术总会带来新的问题，比如在PC端误删存档文件，由于软件BUG而导致存档莫名丢失，或者由于记忆棒或记忆卡本身的不稳定而导致的文件

损坏，这些都需要玩家提防。不管怎么说，丢档的问题是不会因为技术上的进步而完全杜绝的，最多只是减少丢失的几率，更多的还是靠玩家的细心。

除去硬、软件本身的缘故，人为因素也是玩家们丢档的主要因素之一。首先是自己误删，比如要清理没用的存档，删啊删啊没准就顺手删掉了某200小时的存档，多年心血便这样毁于一旦。还有女朋友删的，比如某人因痴迷某游戏而忽略了GF，长此以往GF必然怒火中烧一气之下把你所有存档一次性炮轰至渣你也无话可说。再有朋友删的，可能并不是删除，只是轻轻地"覆盖"了一下，这一覆盖你就欲哭无泪了，所以在把主机借给兄弟玩的时候最好先把自己的心血备份一下，千万不要只嘱咐"别把我存档弄没了啊"之类的话，经众多先烈验证，此嘱咐实为万年诅咒之语，此话一出待主机无归原主之时，你的存档必然被清扫一空灰飞烟灭万劫不复，切记切记！



终极存档：奋斗的里程碑

对于通关这件事，我向来不太执著，说得好听点叫兴浓而始，说不好听就叫半途而废。不过有很多人具有相当的毅力，既然喜欢就一定要将其打穿，这样才对得起自己。于是，拿到通关存档变成了一件很具有标志性的有意义的事。然而对某些游戏，通关是不太具有挑战性的相当简单的事，所以这时拿到终极存档才是王道。比如《山脊赛车》的隐藏模式、隐藏赛车全开启啦，《三国志大战》全卡片收集啦，《铁拳》的全CG与全服装收集啦等等，这些既是玩家实力的表现，也是向别人炫耀的资本。当然，在追求终极的过程中因付出所得到的快乐无疑是更重要的。哲人烛之武曾经说过："树立一个目标，并朝着它努力，这便是享受生命。"（编：第二次警告……）在经过付出最终达成终极目标后，满足的感觉可能只有一瞬间，但这一瞬间便是永恒。多年之后回过头来，这存档在你眼中可能只是一片浮云，但它毕竟承载了当年的汗水与快乐，这是只属于你自己的财富，它可以勾起你心灵深处的回忆，让你淋漓尽致地享受弥漫在心底的幸福……（orz）对于我这种对通关没有执念的人来说，虽然对自己喜欢的游戏仍然会努力向着目标前进，但多数并不会坚持到底，这时的捷径便是到网上找个存档，并且不断暗示这乃是小爷我亲自打出来的，久而久之真就可以小小地满足下自己心底的邪念，并且得到向朋友炫耀时的小小虚荣——上帝啊，宽恕我吧。

存档的表现方式

表现方式就是说存档时游戏中的表现是怎样的一种形式。（编：还是糊涂……）大多数游戏其实是没有这种细节表现的，通常只有简单的存档菜单。而有些游戏则加入一点效果，常用的有两种，一是以日记的形式表现，二是以睡觉的形式。前者的例子比如《牧场物语》，后者代表则是《怪物猎人》。这两种表现方式都得到了广大玩家的认同，拿以记日记为存档方式的《牧场物语》来说，记日记似乎是一个人在生活中很平常的事，而该游戏的重点又是表现牧场的生活，这样一来记日记便是理所当然的了。再如《生化危机》的存档，是以一台打字机为标志，放入特定的色带便可以记录，还有打字时的"嗒嗒"声，这便使游戏的氛围更浓厚了几分，其实这可以理解主人公在冒险时随时记录下所遭遇事故和调查情况，待回去后好向上级汇报，这也是警察们的份内之事——这样一来存档便完全与游戏融为一个整体，不会有突兀的感觉，也使整个游戏在某种意义上更加完善。以睡觉形式表现的也是同理，比如《MHP》，猎人嘛，一场硬仗回来总要好好睡上一觉以养精蓄锐迎接下一次的挑战，而且猎人的家中有什么地方比较适合表现存档呢？只有床了，如果不在这里表现猎人的休息的话，就没有机会让玩家去睡觉了，这也是让整个游戏有一点额外的完善，毕竟存档总归是独立于游戏世界观以外的要素，能够在一定程度上将其融入游戏之中总是好的。

不能丢的存档

封印之剑：这款游戏现在看来貌似已经是史前游戏了，那这里为何还要把它拉出来亮相呢？这是有历史原因的。话说很久很久以前，编辑LIKY同志怀着激动的心情入手了《封印之剑》的限定版套餐，在兴奋之后，他完全沉浸在了BT的被虐快感之中。（汗）而在多少个辛苦的夜晚之后，命苦的LIKY同志不幸地发现，自己的限定版卡带中的珍贵记录莫名丢失了，如此横祸使LIKY君在痛苦中和《封印》说了永别……（编：你说故事的本领还真厉害。）这就是《掌机王》时代著名的正版《封印》丢记录事件，这个事件说明一切皆有可能，限定版也不是万无一失的钢铁长城。

铁拳：其实把铁 拳放在这里很大程度上是因为它的特殊性，毕竟对一款格斗游戏来说，技术远比记录重要得多。然而也因为它是格斗游戏，所以

能够体现记录的珍贵更加显得难能可贵。其实一个存档之所以珍贵，多是因为加入了收集或育成的理念，这个和网游的终极账号是一个道理。铁拳正是因为加入了服装收集要素才能出现在这里。我们知道这游戏赚钱不容易，要达到全服装收集，没有惊人的毅力是绝对不行的。所以可以想象，一个终极记录的背后有着多少时间的积累，一旦丢失真是让人痛不欲生……嗯？你说你用金手指？我们相互忽视吧……

马里奥赛车DS：其实不仅是《马里奥赛车》，《山脊赛车》也是有这个资格的。之所以选择《马里奥赛车DS》是因为自己的原因，这个后面说。这款游戏的挑战之处在于对星级评价的追求和竞速模式的极限挑战。一份存档因为独一无二才显得弥足珍贵，因为它是你自己汗水的结晶，是只属于你自己的。拿《马里奥赛车》来说，跑出的成绩是自己努力的结果，不是别人的存档可以替代的。记得本人当时竞速模式中的Ghost Data都已经打了出来，赛杯模式也全拿了三星的评价，然而就是这样的存档也还是随烧录卡的丢失而无疾而终了……这个故事告诉我们，自己心爱的存档一定要在硬盘上备份啊！（T T）

大战争DS：我想这款游戏的记录被称为不能丢失的存档是没有什么人会提出质疑的，首先从时间的积累来说，对于各位《大战争》爱好者来说，达到二三百个小时应该是很普遍的事情。再从本作新创的徽章收集方面来讲，如果达成了300枚徽章全收集，那真是千金也不换的成就。当然了，更重要的也是最有价值的还要说是War Room中玩家在历场战争中所得到的评价，这些评价是真正记载玩家游戏过程的标志。可能有人说可以用老金调成全S嘛，但那怎能与自己辛苦努力所得到的评价相提并论呢？即使评价中有A有B甚至有C，这也是自己智慧的结晶，不论什么级别都是值得自豪的。这些评价对玩家来说恐怕是白金也不换吧。不过游戏中有一点不爽的地方，就是评价的字母大小问题，S和A级别时是最大的，可以充满整个方框，而从B开始便会依次递减，到了C便只有可怜的一小点——我们可以理解厂商这样设计是为了激励玩家不断努力刷新评价保持进步，但是一块大一块小实在让人不爽，还是GBA版的舒服，五颜六色的，那真是相当的赏心悦目啊！（^ ^）

口袋妖怪：作为收集、育成概念的成功典范，《口袋妖怪》绝对是能够让玩家乐此不疲地投入精力而且无怨无悔的伟大游戏。即使本人这样的伪非也能玩上五六十个小时。（没错，也和烧录卡一起私奔了。T T）可想而知它有多么可怕。而对于一个“真·口袋饭”，大概几百个小时也算是弹指一挥间吧？可以想象一个收集了几百只口袋妖怪，



又训练了数只极品妖怪的存档如果丢失会多么令人痛彻心扉——而且这几百只妖怪中又有多少只是极难捕获的？自己当年的RP就和存档一起烟消云散了！如果玩家用心打造出几名杀手锏来，那又牵扯到对这值那值这技能那技能的研究和遗传培养，这种高度凝聚玩家智慧与汗水的存档是相当令玩家视若珍宝的。不管怎么说，如果不是像笔者这般没大脑（-o-）的玩家，《口袋妖怪》的存档是无论如何不这么容易丢的吧！

怪物猎人：如果要比游戏系统的博大精深和玩家对其投入的精力，我想《怪物猎人》与《口袋妖怪》一定难分伯仲吧。作为一个不折不扣的时间杀手，《怪物猎人》基本可以让时间在不知不觉中流逝，而且由于游戏各方面设置合情入理，玩家在进行游戏时虽然有投入大量精力又经常以失败告终，但却怎么玩都不会觉得游戏存在有失偏颇之处，这是难能可贵的。游戏并不是简单的刷怪刷装备，在这过程中技术的提高是最关键的，但即便如此，辛苦打造出的武器防具如果真的一夜之间消失不见还是会让人心痛不已的。不论是已经成形的完整套装，还是放在道具箱中没有使用的珍贵素材，抑或是通过达成各种要求所收集的物品、称号，都是玩家心血与汗水的结晶，（这话都说腻了……）如果存档丢失，后果简直是不可想象的。不过貌似D·S同志连同PSP一起把300百个小时的《MPH2》记录丢了……如此一了百了的无敌风范还是很值得大家学习的。（某编：请问扁人公司的电话是多少？）



本人关于存档的一些想说的基本都说完了，主要是为了纪念自己那个不留只言片语便私自弃我而去的老式M3烧录卡。不过常言道，旧的不去新的不来，我也是时候该更新换代一下了。最后在这里劝大家一句，趁你们的存档还没有消失之前，赶快学学Michael Scofield，将存档备份20份，然后放在20个不同的地方吧！



变形金刚

■ Activision ■ ACT

这是一款无处不为玩家着想的游戏——首先在画面上，考虑到广大玩家对暴力场面有一定的忍耐极限，游戏广泛采用了马赛克效果，让玩家健康地游戏，也让广大家长放心；同时，为了防止游戏场景过于花哨华丽而可能导致的玩家审美疲劳从而对游戏产生厌倦情绪，厂商把场景贴图做得十分简约，让人不得不敬佩厂商考虑之周到，这样的画面让习惯于华而不实的玩家如畅饮甘泉般清爽无比，让只追求盲目华丽的游戏无地自容；同时为了让玩家尽情享受游戏的快感、不错过精彩的游戏打斗场面，厂商还加入了跳帧效果，以便让玩家真实地感受游戏的某一精彩瞬间……

不管什么样的游戏，过于复杂总会让人感到反感甚至抵触，于是Activision让所有机器人操作均无差别，大大方便了玩家熟悉操作，让游戏无比流畅。而且此法完全清除了游戏中由于各机器人出招各有特色而令玩家大脑混乱的情况。另外，大概为了防止玩家可能由于游戏中的搏斗场景而兴奋不已而导致心脏病突发，厂商特意将游戏中的格斗打击感做得飘忽一点，用这种似有似无的感觉，来关爱和挽救玩家中那些爱激动的人们。

总之，这款游戏可谓凝结了厂商的心血，值得所有玩家认真品味。不过它最大的好处还应该说是对广大玩家的鼓舞：原来做游戏可以这么简单，这大大激励了我们投身游戏事业的信心与雄心，做成这样的游戏都可以拿出来卖，我们做什么还怕担心丢脸么？



评论人：烛之武　评分：3

机密武装 蔓延

■ Konami ■ FPS

《机密武装　蔓延》，与同期PSP上发售的FPS的不同之处，就是该游戏是以虚拟世界为背景，画面表现更加绚丽，再加上华丽的CG和独特的解谜系统，如果你不晕FPS，那么一定要试试本作。

游戏有6种操作方式可以选择，默认的还是传统的FPS游戏控制方式——滑杆控制角色移动，△、○、□、×控制准星。不过游戏中精确打击敌人需要用辅助锁定目标，对于这种依赖锁定来瞄准敌人的操控方式是否合理，玩家们也是仁者见仁智者见智了。前作场景单一，本作的场景设置则比较令人满意，基本上见不到重复的场景。地图大小也十分合理，基本不会遇到迷路的情况。精美的贴图加上恰到好处的光影效果，当然要给一个"赞"字。场景中除了道具和物品，能和主角互动的就是红色的燃料瓶了，在主角手持威力较弱的手枪时，运用它才能给敌人致命一击。游戏中武器数量不少，不过子弹非常有限，不充裕的弹药变相提升了游戏的难度，使得游戏具有一定的挑战性。



不得不说的是游戏新加入的数字解谜系统，这个系统无疑是本作的核心，无论是开密码门还是破坏敌人的防御系统，都需要用到它——其实它的原理就是在限定时间内选出同时出现在左右两组的相同的数字，刚刚接触到该系统的时候，给笔者眼前一亮的感觉，随着游戏的进程，该系统便成了锻炼玩家反应的小游戏了，因为数组越来越多，时限却越来越少。总的来说，笔者对数字解谜系统持肯定态度，希望后续作品能推出更加新颖的解谜系统。

最后谈谈游戏的缺点吧，游戏的音乐只能说差强人意，单调的遇敌音乐让玩家很难不感到厌烦，而且进入游戏时的读盘时间也有些长。但瑕不掩瑜，《机密武装　蔓延》仍然是PSP上的FPS精品，如果你有时间，那么请赶紧拿起PSP进入《机密武装　蔓延》的虚幻世界吧。

评论人：Andriy47　评分：8

玩转NDS

文 小超 编 米格

NDS软件学院

VOL.20

家乡终于迎来了入冬的首场雪。雪花慢慢地从空中飘下，不大一会儿的功夫，校园里就盖上了白白的一层。可惜到了下午，太阳公公一露头，雪姑娘就害羞地藏了起来。还好早就拿出相机记录了她的身姿，希望这不要是今年冬天最后一场雪才好。下面先一起看看最近的NDS软件新闻吧。

软件新闻

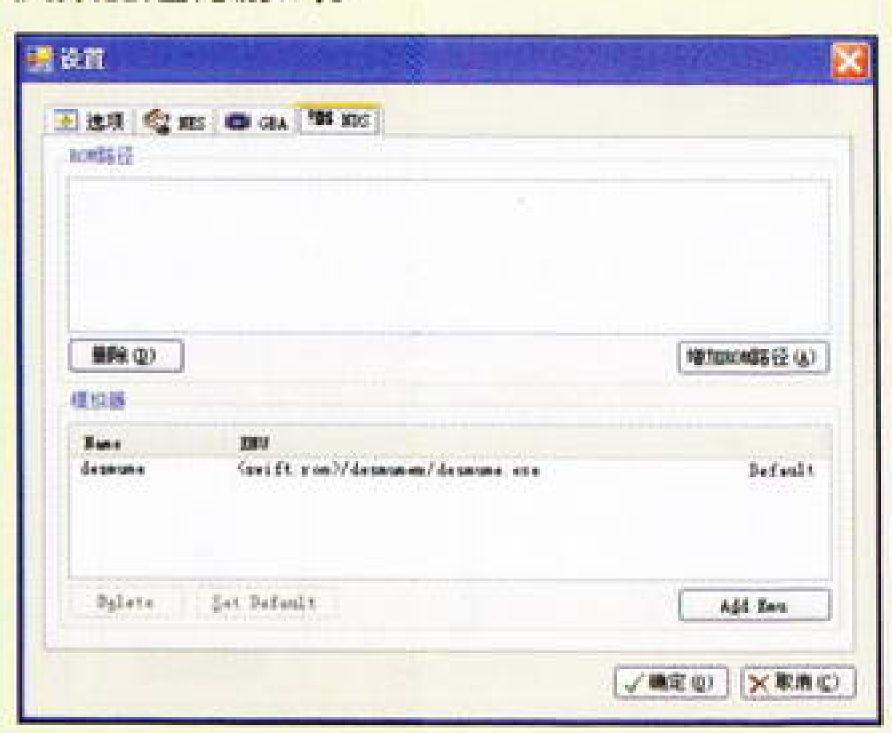
iDeaS 新版推出

电脑上的NDS模拟器iDeaS于1月17日发布V1.0.2.1正式版。新版修正了CPU运行模式、贴图、模糊效果等方面的错误。声音插件升级到V1.0.0.9版，修正了读取存档时的问题，手柄控制插件更新到V1.0.0.4版，修正了选择按钮的错误。新版iDeaS在模拟效果上并没有很大改进，与最新的No$Gba v2.6差距也越来越大。



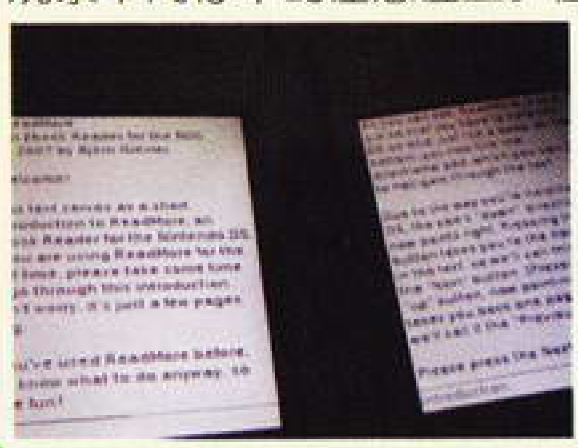
Swift.ROM 新版发布

电脑上的NDS ROM管理工具Swift.ROM于1月8日发布V8.01.08版，增加对多模拟器的支持，并修正了识别压缩文件的错误。在1月13日又发布了V8.01.13版，更新了最新的NDS ROM信息。用户可以在新版中设置多个模拟器，方便我们测试游戏。在游戏列表中，如果双击鼠标可以启动默认模拟器运行游戏，点击鼠标右键则可以选择其他模拟器运行游戏。



DSreadmore 公开

NDS上的电子书阅读软件DSreadmore于1月中旬发布Alpha版。在Alpha版中，DSreadmore已经实现了电子书阅读的基本功能，并可以设置三个书签。DSreadmore采用竖向显示方式，两个屏幕上都会显示文字，我们需要将NDS竖过来，仿佛在真正浏览一本书一样。目前，DSreadmore只能浏览TXT格式的文本，我们可以将文本拷贝到烧录卡内存中的任意位置。但软件不支持中文，汉字显示为乱码。如果喜欢阅读英文书籍的话，可以试一试这款软件。



Reno Studio 开发新消息



NDS用多功能软件Reno Studio的开发又有新消息。RM模块中，作者已经完成了输入法中自定义词组和短句的功能，用户可以根据自己的喜好定义常用的语句。另外简化了英文输入方式，在中文输入下，不需要切换输入法，直接点击回车就能输入英文。RD模块中则支持了缩放，支持用方向键移动图片查看，用户可以在放大的时候对图片进行细节修改。如果你使用的是MK6 烧录卡，在转动NDS时候，软件会自动感应，图片也会跟着旋转。有兴趣的朋友可以去作者博客http://renostudio.blogbus.com看看。

软件学院

软件名称：SvSIP
最新版本：V20071126
软件作者：Samuelv
官方网站：http://svsip.free.fr

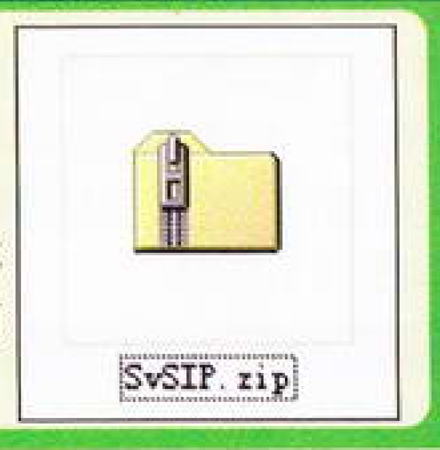
用 NDS 打电话 SvSIP 使用教程

是不是很羡慕索尼近期为新版PSP量身定制的Skype软件？通过掌机打网络电话，使掌机实现全新的功能。其实，NDS上也有类似软件。SvSIP是一款NDS专用的免费网络电话软件，可以通过无线网络，让NDS实现拨打电话的功能。下面就看看SvSIP的详细使用方法吧。

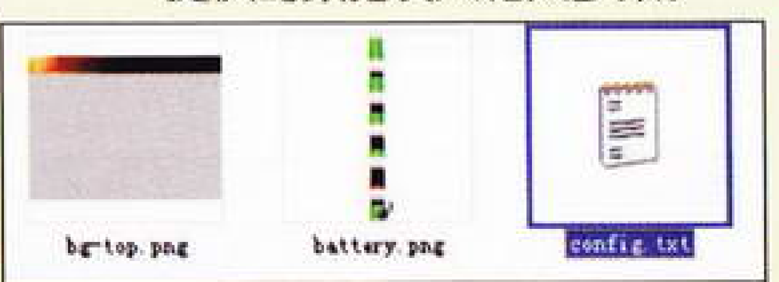
安装



从网上下载SvSIP并在电脑端解压缩。



2 进入svip文件夹，找到config.txt文件并用记事本软件打开。根据网络电话服务商提供的数据填入相关参数。



Set domain sip provider (example: freephonie.net)
--domain XXXX

此处将XXXX更换为网络电话服务器地址。目前国外已经有很多免费的网络电话服务器，上网搜索一下就能找到，这里我们也给大家推荐一个：--domain sip.tocall.cn

Set authentication username
--username XXXXX

此处将XXXX更换为服务商分配的网络电话用户名。例如：--username 20810000

Set authentication password
--password XXXXX

此处将XXXX更换为用户密码。例如：--password 123456

注意，其余参数都不需要改动。

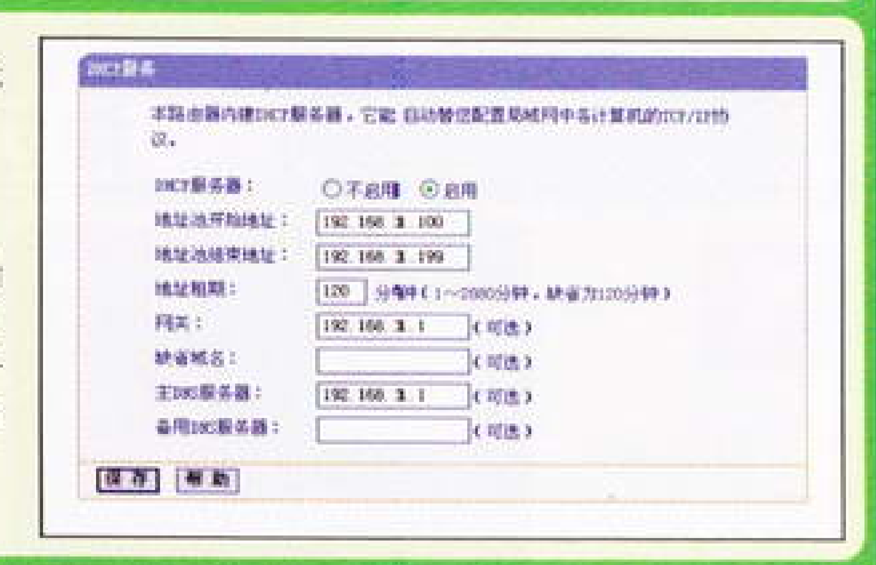
3 填好参数后，点击“保存”按钮。



4 将主程序svsip.nds、无线网络配置程序wifi-config.nds以及svsip文件夹拷贝到烧录卡根目录下。



5 因为SvSIP的实质是通过NDS的无线模块连接到网络拨打电话，所以还需要配备一台无线路由器。另外，我们还要进入无线路由器的管理界面，将DHCP服务打开。这样NDS连接到热点时，路由器会自动为NDS分配IP地址。



无线设置

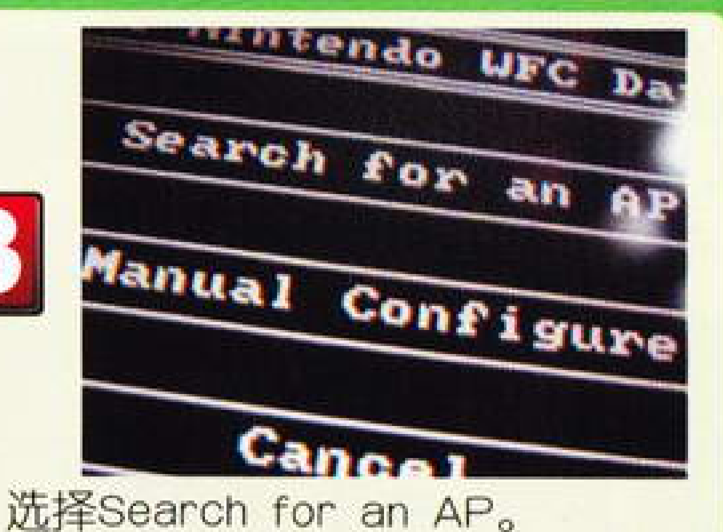
1 打开NDS，找到Wi-Fi Config程序并运行。



2 点击Connect to an AP按钮。



3



选择Search for an AP。

4



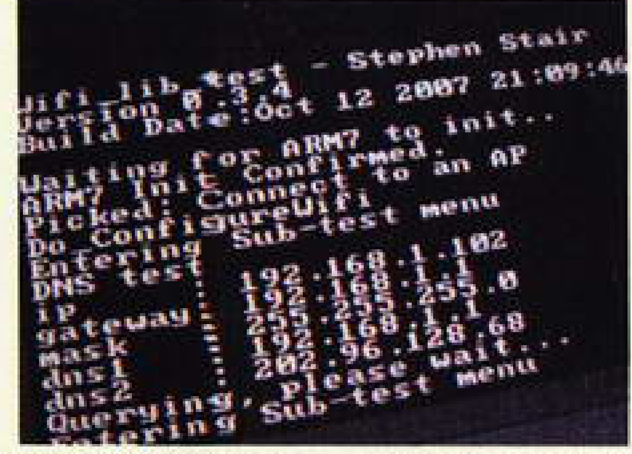
软件会自动搜索附近的无线热点，并罗列出来。选中热点后，点击Accept连接。

5



屏幕下方会显示当前热点的相关信息。再次点击Accept连接。

6



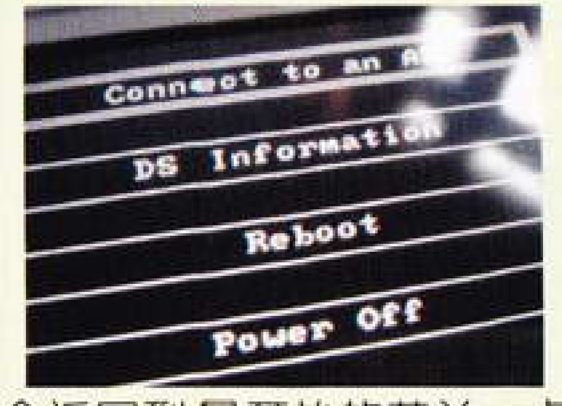
成功连接到热点后，屏幕上方会显示分配的IP地址。

7



点击DNS Test可以测试网络，点击Save Configuration保存热点设置。

8

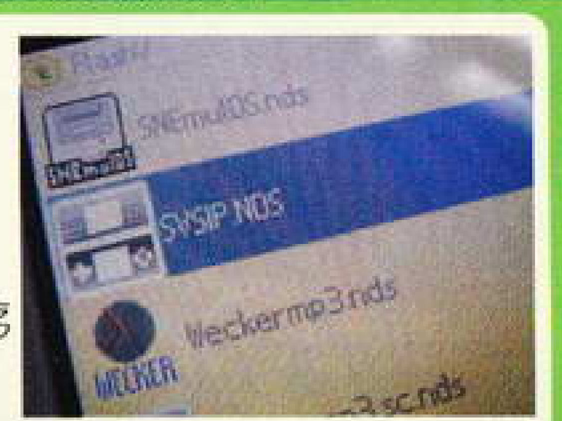


程序会返回到最开始的菜单，点击Power Off按钮关闭NDS。

拨打电话

1

打开NDS，找到SvSIP程序并运行。



2

首先显示程序LOGO。



3

屏幕下方会显示拨号键盘。



4

屏幕上方默认是控制台模式，按START键切换到图形模式，显示时间和电量等信息。



5

我们可以直接点击下屏的数字输入号码，点击右上方的Dial按钮拨出电话，点击Dial键下方的按钮则是挂断电话，点击右下方的Delete按钮则删除前一个数字。

NDS按键	功能
A	拨出电话
B	挂断电话
START	切换上屏界面



6



上屏是黑屏的情况下，会显示当前输入的号码以及电话拨出、挂断的信息，可惜没有通话时间显示。注意，如果按START键切换到图形模式则不会显示号码。



对方显示的号码可能为私人号码。电话接通后，对方的声音会从NDS喇叭中传出，我们只要对着麦克风说话就可以了。



TIPS 更换界面

如果觉得下屏的拨号键盘界面太难看，我们可以将其更换为其他界面。作者在官方网站中提供了多个界面，只要我们将图片拷贝到电脑硬盘中。将其改名为numpad.png，并覆盖到svsip文件夹的同名目录下就可以了。





TIPS 网络电话推荐

SvSIP是支持SIP协议的网络电话。大家在网络上可以搜索到很多提供SIP服务的服务商，国内、国外都有不少。网络电话通过互联网传输语音数据，自然话费要便宜很多。在这里推荐一家叫ToCall的网络电话服务商，他们在国内设有三个服务器，适合网通、电信、教育网不同线路的用户。经过试验，SvSIP能比较好地支持ToCall的服务，可以实现使用NDS拨打普通电话、手机的功能。ToCall的网址是http://www.tocall.cn，国内不分本地、长途，所有电话一律8分钱一分钟，还是比较优惠的。由于网络电话受带宽影响大，建议大家尽量选择国内服务商，服务器在国内速度上要快一些。像铁通、快门等提供的网络电话也都可以一试。

当第一次用NDS给朋友拨打电话时，激动的心情难以言表。毕竟，掌机和手机在常人眼中存在着很大的鸿沟。电话一方的朋友怎么也不相信是用NDS打的。在实际使用中感到SvSIP拨打电话会出现不连贯的现象，而且对方听到的回声也比较大。相信这与NDS本身机能以及麦克风的硬件构造有关。当你拿起翻开盖的NDS贴向耳边，是不是已经找到了手机的感觉了呢？

结语

放假前的几天往往是最痛苦的时候，作为一名老师要进行本学期的各项总结倒是其次，最恐怖的是批改试卷。平时课程安排都是大合堂，课程总量不多，学生却不少。到了期末才发现，原来足足有300份试卷需要去批改。真是后悔没有听同事的建议，多出选择和判断题，这样才能加快批改速度啊。最后感谢GBMAD(http://www.gbmad.net)网友的大力支持。

烧录卡新闻站

VOL.26

文 小超 编 米格

原本觉得现在市场上的NDS烧录卡已经够多了，没想到最近又有厂商推出新产品，加入到竞争中来。看来，NDS烧录卡市场还会持续混战，不知道会不会引发烧录卡的价格再次下调。



厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3DSR、G6DSR内核更新

Gbalpha于1月7日发布了M3DSR、G6DSR用V2.9 X(A16)内核。新内核解决了《字母方块》法版、《贝兹娃娃》德版、《马匹生活》日版不能软复位的问题，现在可以使用软复位正常游戏了。新版本多媒体扩展中DSM解码引擎效率提升了30%，解决了影音魔力盒中部分影片播放复杂画面或快速运动画面时产生花屏和停顿的问题。自动中文名称显示对照支持到NDS第1915号ROM。截止到1月7日，所有NDS游戏都可以正常运行，不能使用软复位的游戏仅剩下16个。



M3DSS内核更新



Gbalpha于1月9日发布了M3DSS用C13(v1.11)新版内核。新内核解决了《埃及祖玛 法老王的挑战》美版无法正常运行的问题，现在游戏运行没有问题了。R4小组也在1月8日发布了R4DS用V 1.15内核，更新内容同M3DSS C13内核。

EZFlash

厂商网站：http://www.ezflash.cn

EZFlash V新内核公开

EZ小组于1月17日推出EZFlash V用V1.68内核。新内核附带了EZFlash V用固件升级程序；增加了对EZ三合一扩展卡GBA金手指功能的支持，玩家可以在GBA游戏中使用金手指了；修正了部分TF卡升级1.6x版不能进入内核的问题。resetsp.bin软件升级补丁文件更新到NDS第1954号ROM。另外还修正了《汽车总动员 全国汽车大赛》德版和《得点力学习DS 小学要点汇总》日版运行白屏、《洛克人ZX》日版运行死机的错误。



V1.68内核中附带的固件升级功能是为了修正EZFlash V新年贺岁版运行《口袋妖怪 钻石·珍珠》白屏的问题。但不仅是EZFlash V新年贺岁版，所有版本的EZFlash V都可以使用该功能将固件升级到最新版本。

升级前的准备

1.在安装1.68内核之前，用户要确认EZFlash V是通过读取TF中的EZ5SYS.bin文件启动内核。如果用户之前曾经使用将EZ5SYS.bin改名为EZ5upldr.bin升级内核的方法，请使用文件大小187KB、文件修改日期2007-12-10日期的EZ5UPLDR.bin通过开机按R键的方法将EZFlash V升级至读取EZ5SYS.bin启动内核的的状态。

2.升级需要消耗大量电力，用户一定要确认NDS或NDSL电池电量充足，更保险的方法是将NDS或NDSL插上电源再升级。

升级步骤

1.将V1.68内核压缩包内的EZ5SYS.bin解压缩到TF卡根目录。

2.在NDS上启动EZFlash V，程序会自动检测固件版本并且升级。

3.升级过程会持续3～5秒。屏幕上会显示Don't Power Off的提示，此时请不要关闭NDS电源，否则会损坏EZFlash V。

4.升级完毕后系统会正常进入到新内核的界面。

升级完毕后，按住R键开机，启动EZFlash V，如果出现的启动菜单是黑底背景、白色大字体，则为老版本，如果是深蓝色背景外加白色小字体，则是新版本。升级程序是自动检测固件版本的，只要EZFlash V已经成功升级过固件，以后不会再出现升级过程。

DSLink

厂商网站：http://www.ds-link.net

DSLink软件2.31版及中文版内核升级2.31

接近4个月没更新的DSLink于1月8日放出V2.31版烧录软件及中文版内核。新版软件和内核修正了启动时TF检测错误，可以支持所有类型的卡，包括普通TF卡以及SDHC标准的TF卡；对DSLink.dldi补丁也进行了修正，也可以正常支持所有类型的TF卡；修正了《口袋妖怪 钻石·珍珠》汉化版部分文字花屏的问题，解决了《简单DS系列 VOL.29 运动大集合》日版无法运行的错误；修正了部分游戏无法存档的问题；增加金手指文件，目前支持金手指的游戏总数已经达到1917个。另外还更新了游戏的中英文名库，支持到NDS第1912号ROM。





厂商网站：http://k6.cngba.com

K6 Super Card全新出炉

岁末年初，又有一款新烧录卡推出，它就是K6 Super Card。K6由广东银科电子有限公司销售，目前已经在国内大批量上市。K6是一款NDS真卡大小的烧录卡，内置闪存，可以支持CLEAN ROM的直接拷贝，无需引导，是标准的三免烧录卡。K6支持游戏的软复位，还能自动对游戏存档类型进行识别，玩家可以自定义界面背景图片。K6内置了DLDI自动补丁，可以较好地支援各种自制软件。K6包装中附带了SLOT—2槽的烧录器，玩家需要将烧录器插入NDS，再连接到电脑才能将游戏拷贝到K6内存中。K6和之前的N-Card很像，不仅仅是功能，连烧录方式都一样。N-Card已经很长时间没有新内核推出，不知K6与N-Card有着怎样的关系。目前市面上多为16Gb容量的K6，售价约为260元，在价格上比较有竞争力。



经典再续——EZ5新年版内核测评

文 月下雪影 编 米格

随着春节的临近，又一轮烧录卡商战即将打响，伴随着2008年辞旧迎新的钟声，老牌烧录卡小组EZFlash也推出了EZ5的新年贺岁装，新年贺岁版的EZ5烧录卡使用重新设计的模具开模，并且增加了伸缩触控笔、手指触控笔和屏幕擦挂件这三件实用度很高的赠品，同时伴随着包装的改变，EZ5的内核也迎来了一次大幅度的升级，这使得EZ5具备了更为完善的功能和更加美观的界面，给人耳目一新的感觉。下面我们就来深入了解此次内核的更新所带来的诸多变化吧。

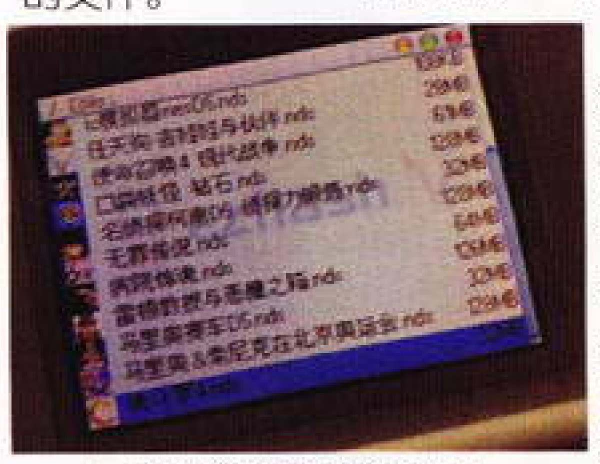


▲新版EZ5包装看上去更加庄重大气。

内核界面

EZ5的内核本身是在MoonShell源程序上开发的，所以其界面也承袭了MoonShell的一些特点，看上去简洁美观，上屏显示的是TF卡文件列表，背景则采用了EZ5的淡蓝色LOGO，看起来养眼舒适。下屏显示的是文件信息和系统设置操作，由于此次更新EZ5在内核中增加了触控代码，所以我们可以全程使用触控笔在下屏进行各种操作，同时EZ5也保留了之前的按键操作，这样的设计十分贴心，使用起来方便顺手。另外，新版本的内核加入了自由切换文件图标大小的功能，使得不同的玩家可以按照自己的喜好选择使用大图标还是小图标，大图标可以看清楚每个图标的实际内容，并且方便触控操作进行点击，小图标则可以在上屏幕显示更多的文件。


▲内核在MoonShell基础上改造，可以直接播放DPG等多媒体格式。


▲小图标能更快地浏览文件。

在下屏左侧第二个按钮是开启混合模式的开关，开启后就能够使用软复位和金手指功能了。而左下角是软关机功能的按键，由于这次内核更新添加了完美的内置软复位，所以这项功能也就得到了更好的运用，我们可以先通过复位功能从游戏中退出返回到烧录卡内核，然后再通过软关机功能来关闭NDSL。使用软关机可以不使用开关，节约一半的开关使用率，避免开关的断裂，并且避免硬关机给NDSL带来的电流冲击，对主机有着保护和延长寿命的作用。


▲文本小说轻松应对，书签功能完美保留。

这次内核的更新还为我们带来了独一无二的随机Skin功能，也就是说每次开机进入EZ5主菜单所看到的界面都会和上次不同。随机Skin最大支持16款个性皮肤，而且EZ官方已经为我们准备好了16款自制皮肤下载，玩家只需要把不同的皮肤按照skin0至skin15的命名顺序放入moonshl文件夹中，即可使用到这项新鲜的功能，每次开机都给你带来不一样的感觉。


▲随机Skin功能每次的开机都会加载不同的皮肤。

游戏兼容性

功能虽多，游戏为先，诚然对游戏的兼容性才是每款烧录卡的重中之重，在这点上EZ5新内核的表现还是相当不错的。新内核为了配合游戏金手指的功能，对游戏运行方式进行了改变，由原先的CLEAN ROM运行模式改为了默认的混合模式，即动态补丁模式。在此模式下内核可以自动判别存档的大小，不用再更新存档类型列表或手工指定存档类型，并且提高了对TF卡速度的兼容性，无论是什么品牌的TF卡都能够完美地运行游戏，不会发生拖慢现象。当然，在加入新模式的同时，新内核也并没有舍弃之前的纯净模式，如果遇到什么新游戏在默认的混合模式中运行失败的话，我们就可以通过修改新内核加入的".ini配置文本"来开启隐藏的纯净模式。玩家只需要将烧录卡内核附带的sample.ini复制



▲《口袋妖怪 钻石》中文版运行完美。



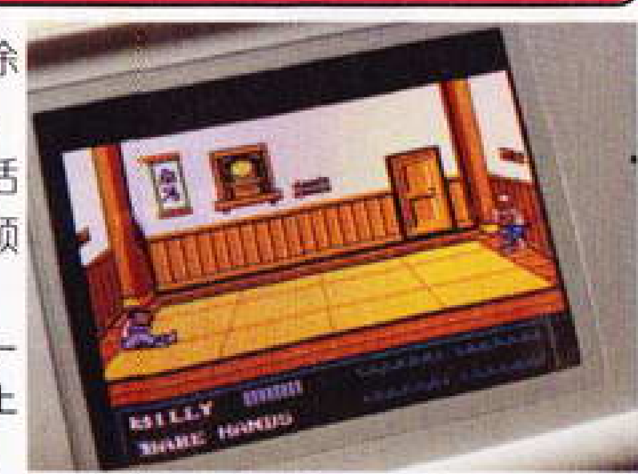
▲最新的《马里奥与索尼克 北京奥运会》也能轻松应对。

模式的优势下都能完美运行。

测试后发现，默认的混合模式对游戏的支持已经达到了比较完美的程度，即使对卡速有很高要求的《恶魔城 苍月的十字架》在混合模式下也能够完美运行。不过《无瑕传说》在混合模式下片头动画会黑屏，通过使用配置文件开启隐藏的纯净模式后运行完美，正如上面所说，纯净模式为一个，修改ini里面的存档格式和卡速设置并且和ROM存放于同一个文件夹，即可开启对应ROM的Clean模式。纯净、混合双模式的设计能够在保证我们在第一时间玩到新游戏，不会因为游戏兼容的问题去等待新内核的发布，这样使EZ5对游戏的兼容做到了万无一失。为此我们也特别进行了上百款游戏的测试，EZ5均能够完美运行，《口袋妖怪 冲刺》、《勇者斗恶龙IV 被引导的人们》、《无瑕传说》、《最终幻想IV》这类曾经困倒无数烧录卡的游戏，在EZ5双游戏的顺利运行提供了第二重保障。此外，对于支持单卡联机的游戏(即Download Play功能)，经测试发现默认的混合模式下个别游戏会无法联机，如《马里奥聚会DS》联机后会黑屏。不过开启纯净模式的话即可解决这一问题，所有支持Download Play的游戏均可完美联机。而混合模式的Download Play兼容性问题，EZ小组也正在努力解决，相信不久能够完美支持混合模式Download Play的内核就会放出。

自制软件兼容性

随着NDSL的普及，越来越多的自制软件也像雨后春笋一样诞生，丰富的功能极大地拓宽了NDS系列主机的实用性，所以对烧录卡而言，不仅要有良好的游戏兼容性，自制软件兼容性也是不容马虎。EZ5新版内核加入了自动DLDI补丁，能够在启动软件时自动修正其读写接口，以便自制软件能够配合EZ5良好地运行。经过测试之后发现EZ5对自制软件的兼容性也很让人满意，漫画软件ComicBookDS、DSOrganize、涂鸦软件Colors、NDS网络电话SvSIP都能够顺利运行。



▶常用模拟器之一——nesDS在EZ5上表现也没有问题。

金手指

在这次的新内核更新中EZ5支持了令人期待的金手指功能，所支持的格式为标准的CHT码与专用的DAT数据库，玩家将CHT或DAT文件放到根目录的cht文件夹后，在下屏左边的菜单选中第二项金手指的开关即可开启这项功能、享受金手指所带来的便利了。每次运行游戏前，内核会自动根据游戏ROM内部名称来匹配金手指，然后弹出金手指列表供玩家进行选择，确认完毕后加载游戏，在游戏中同时按L+R+START还可以即时激活金手指项目，按L+R+SELECT则是关闭金手指。EZ小组还提供了金手指制作工具，可以在官方网站下载，以便玩家自己添加新游戏的金手指。


▲开启了金手指的《马里奥赛车DS》。


▲金手指选单各项功能简洁明了。

软复位

新内核另一项吸引人的功能就是软复位了，它能够省去每次换游戏时开关机的麻烦步骤，对主机也起到了一定的保护作用。由于加入了混合模式，因此新内核不再需要通过PC端的工具转换ROM就能直接对CLEAN ROM实现软复位功能，而且软复位兼容性在98%左右，在游戏中只要按下L+R+A+B键就能迅速返回烧录卡主界面了。

总结

新的包装，新的面貌；新的内核，新的功能。EZ5新内核的诞生，让其赶上了目前尖端烧录卡的功能，虽然还存在着一些细节上的不足，但相信不久后随着更新版本的放出会日渐完美。

玩转PSP

PSP软件学院

文 C.H.I. 编 米格 VOL.20



索尼即将为PSP推出的Skype网络电话服务成为最近大家关注的焦点，它们还趁热打铁公布了Skype服务所需的麦克风耳机，当然，你也可以用之前TalkMan专用的USB麦克风。但无论如何，玩家都得为这种毫无科技含量的东东多掏些银子才能享受上。想想索尼也是早有准备，否则当初PSP的耳机接口怎么会设计得如此与众不同呢？下面先一起看看近期的PSP软件新闻吧。

游戏破解

3.80 M33固件出炉

盼星星，盼月亮，Dark Alex终于在1月中旬发布了3.80 M33固件。3.80 M33除了支持索尼官方3.80系统的所有功能外，还增强了恢复模式和网络升级功能。3.80 M33在恢复模式格式化Flash1时会自动生成所需的文件夹，减少了出错的可能。另外，用户如果选择XMB中的网络升级选项，会连接到Dark Alex的个人网站（http://dark-alex.org）而不是索尼官方网站进行固件更新。这意味着以后我们可以不用再下载M33固件安装这么麻烦，直接通过无线网络就能对M33固件进行升级。在接下来的几天，Dark Alex连续发布了M33-2、M33-3、M33-4和M33-5四个更新版本，修正了众多错误。升级3.80 M33后，原先的popsloader插件无法使用，好在1月18日Dark Alex就发布了新的popsloader v2版。另外，针对旧版PSP，3.80 M33还推出了1.50 Kernel内核补丁，让老P能够继续使用1.50内核的老软件。经笔者测试，3.80 M33-4目前对自制软件和插件的兼容性都不是很好，许多插件、程序都无法正常运行，恐怕又要引发一场自制软件升级的风波了。各位想升级的朋友还是观望一下，等到各种常用软件都推出新版本能够使用后再升级自己的小P。

Dark~AleX

模拟器

UAE4ALL新版推出

PSP上的老式游戏机Amiga模拟器UAE4ALL于1月中旬发布R1版。新版基于DC和GP2X版进行开发，最大限度提升了游戏运行速度，支持了硬件画面全屏，并修正了CPU运行频率的问题。



自制软件

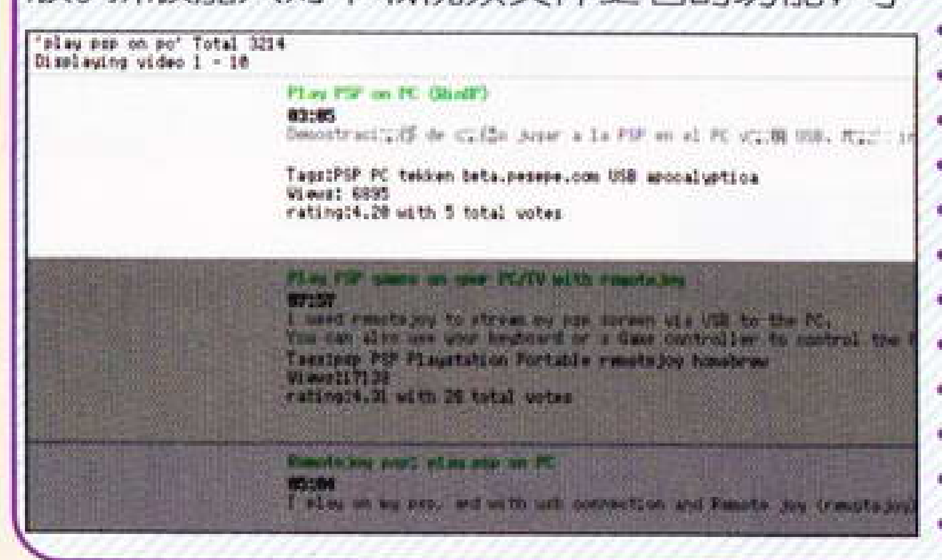
PReSS 新版发布



PSP用RSS阅读软件PReSS于1月13日发布V0.2版。新版支持图片的全屏浏览，加入了书签功能，可以进行自动更新。新版还能设置字体大小，提升了保存和读取种子的速度。比起PSP原带的RSS阅读功能，PReSS更为专业。我们可以在多个RSS种子之间进行切换，还能够截图。但PReSS显示中文还有点问题，国内玩家还要等它支持中文后才能使用。

PSPTube 新版公开

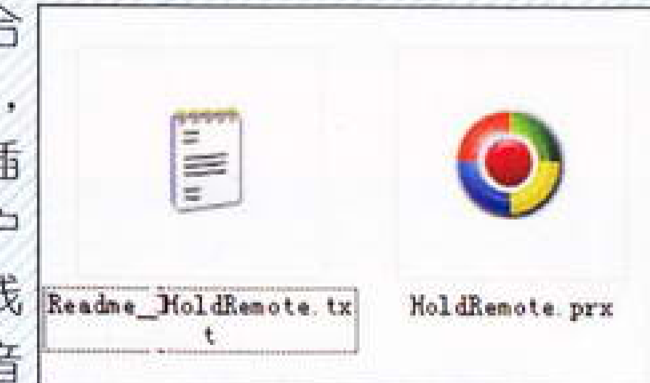
PSP上的FLV播放软件PSPTube于1月13日、14日发布V2008113、2008114两个新版。新版加入对下载视频文件更名的功能，可



以直接输入网址，显示相关视频，可以隐藏其他网友的评论，并修复了播放、停止视频可能引起的崩溃问题。

PSP 线控插件推出

不少朋友喜欢用PSP听歌，将线控一直插在PSP上。由国内玩友Nick3开发的线控插件正适合这些朋友，使用这个插件，让用户不仅能用线控来控制音乐播放，还能用它来改变PSP的一些内部设置。将线控的Hold开关打开时，除了原本锁定按键的功能外，插件会自动将CPU频率降为37Mhz，同时关闭屏幕，达到省电的目的；在锁定状态下，长按线控上的播放按钮3秒，将使PSP进入休眠状态；在锁定状态下，长按线控上的播放按钮7秒，将关闭PSP；当PSP解除锁定时，自动恢复PSP默认频率，并开启屏幕。用它来听歌，即使使用PSP系统播放器也能省不少电了。



这款插件的安装非常简单，同其他插件的安装方法一样。首先我们将插件复制到PSP记忆棒seplugins目录中，同时还要在vsh.txt文件中加入ms0:/seplugins/HoldRemote.prx命令。然后重启PSP进入恢复模式，在Plugins选项中开启HoldRemote.prx即可。线控插件可以用在3.71 M33固件上，大家快来试试吧。

同人游戏

《Icon KillerZ》推出



马里奥的粉丝还真不少，这不，又一部有关马里奥大叔的游戏出现在PSP上。与PSP上以往的马里奥同人游戏不同，这部名为《Icon KillerZ》的游戏有两大特点：一是全3D场景，二是马里奥和路易是游戏中我们要狙击的敌人，而不是我方操纵的角色。游戏为FPS方式，玩家可以使用不同的武器攻击，每种武器都有弹药限制。游戏中的迷宫分为若干房间，找到标有星星的大门可以进入下一个房间。游戏的关卡设计比较有特色，可以看到众多“《马里奥》系列”游戏的影子。游戏中用滑杆控制角色移动，整体操控性不错，但看惯了2D版大叔，再看看3D版的马里奥，还真有点怪怪的感觉。

软件学院

玩JAVA游戏　PSPKVM使用教程

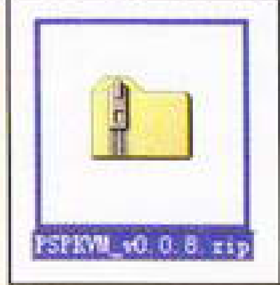
软件名称：PSPKVM
最新版本：V0.0.8
适用机种：PSP-1000
相关网站：http：//www.pspkvm.com

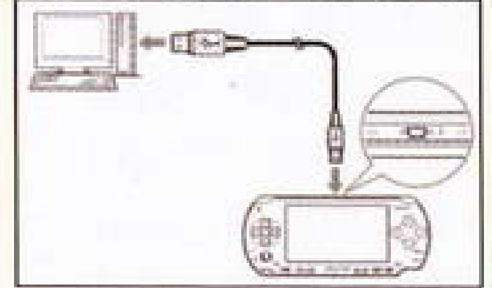
随着附带JAVA功能手机的普及，越来越多的JAVA游戏涌现出来，其中不乏优秀之作。可这么多好游戏难道只有在手机上才能玩吗？回答自然是NO！有了PSPKVM，我们一样可以在PSP上体验精彩的JAVA游戏。严格来说，PSPKVM是PSP专用的JM2E模拟平台，可以运行MIDP 2.0接口的JAVA程序。下面就详细介绍PSPKVM的使用方法。

安装指南

1

下载PSPKVM的文件包，并将其解压缩，软件最新版是V0.0.8。





2

将PSP通过USB连线与电脑相连。

3

将名为pspkvm、pspkvm%的文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录内。注意，程序只能在1.50核心下运行，适用于老版的PSP-1000。

4

不少JAVA游戏安装程序由JAR、JAD两个文件构成。但PSPKVM运行JAVA游戏并不需要JAD文件，所以我们只要将后缀为JAR的JAVA游戏拷贝到记忆棒任意目录中即可。文件名可以为英文也可以为中文。

快速上手

1



在PSP XMB主界面中找到记忆棒图标。

2

在下面找到PSPKVM，按确定键开始运行。

3

首先进入文件浏览界面。按方向键的上、下移动光标，按○键进入下级目录，按×键返回上级目录。



4

如果目录中有JAR文件，PSPKVM会自动读取JAR文件的图标并显示出来，十分直观。在选中的JAR文件上按○键，游戏开始运行。

5

PSPKVM支持对众多机型的模拟，默认模拟机型是索尼爱立信的K800，我们可以在文件浏览界面中按□键或者△键调出机型目录，选择不同的机型，像诺基亚N73、摩托罗拉E398等等。注意，不同的机型有着不同的画面分辨率，另外对JAVA程序的兼容性也不同。我们可以根据需要选择不同机型。如果出现游戏无法运行的现象，也可以换一种机型试试。

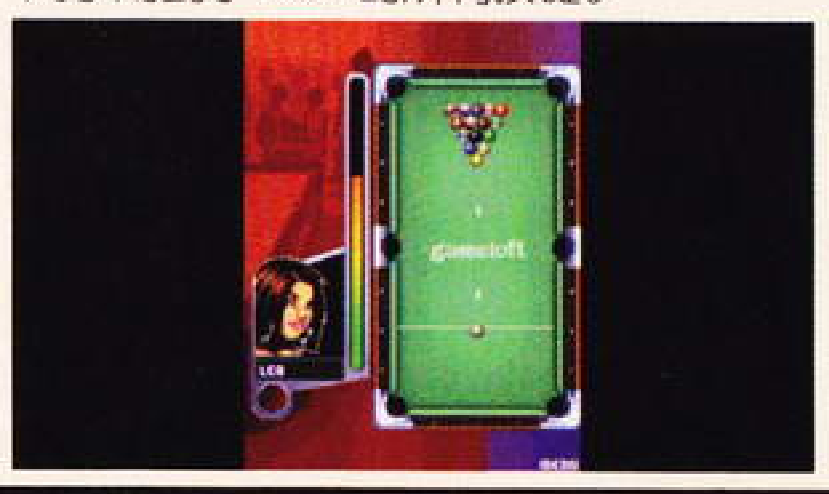
6



确认JAR文件后，会显示当前模拟机型界面，然后游戏开始运行。

7

由于手机按键较多，所以PSPKVM几乎用到了PSP的所有按键。



PSP按键	手机按键	PSP按键	手机按键
↑	2	SELECT	左软键
↓	8	START	右软键
←	4	L	*
→	6	R	#
滑杆	方向键	L＋□	7
×	0	L＋△	9
□	1	L＋○	选择键
△	3	L＋R＋×	回到文件列表
○	5		

8

PSPKVM运行JAVA游戏速度不错，兼容性也还可以，不少游戏都能正常运行。目前手机上240×320分辨率的游戏很多，建议大家找这类游戏来运行。如果找176×208分辨率的游戏在PSP上运行，会发现小得可以。毕竟PSPKVM暂时没有画面缩放功能。除了功能简单外，PSPKVM还有一点遗憾，那就是不支持声音。希望作者在下个版本中改进。



结语

某日，朋友问我PSP上可以玩什么模拟器，答曰：FC、SFC、MD、GG……朋友急了，说干脆说不能玩什么游戏好了。我想了想，继续说道，不能模拟的有PS2、PS3还有Xbox360。看来，PSP模拟机皇的地位已经无人能及。至于想在掌上玩PS3游戏，还是等到PSP3出来吧（笑）。



眼看就快过年，乌冬先在这里给全国的读者拜个早年了，祝大家在新的一年里身体健康，心想事成。其实说到过年，还在读书的读者最高兴的事情应该是可以拿到压岁钱，乌冬小时侯的压岁钱的第一个用处就是拿来交学费，但是如果有多的话就会拿来买玩具或买吃的，现在想起来才发现那时的自己是多么单纯，哈哈，相信和我一样的读者有很多吧。下面送上近期的掌机市场行情。希望对各位有新年购机计划的读者有一定帮助。



春节前后不少玩家都喜欢为自己添置新的家当，但根据笔者的观察，往年春节时期的主机价格都不是一年里面最实惠的，而还是有那么多玩家这段时间里争相购买主机，其主要原因还是压岁钱在作祟（笑）。前一阵子赶上商家清货，不少买家都美了一把，不过美事也到此为止了，最近包括电视游戏主机在内的所有游戏机价格都开始全线波动，看来春节涨价已经是板上钉钉的事。

目前PSP的价格里已经开始慢慢向上调整，除了稍贵的深红色主机为1680元，其他6种颜色的价格都已经升到了1400元。不过这还只是一个开端，在未来的两个星期，相信价格会继续走高。种类的选择上，因为香港方面供货的原因，大部分港版机器都暂时缺货，只有黑色PSP-2006一种有货，不过两种版本的质量是一样的，并没有多大的区别，并且港版还有中文的使用说明书。各位在购买的时候还要留意机器的自制系统版本是否已经更新到最新的3.80 M33-5，没有的话记得叫商家帮忙刷上去。

前段时间因为缺货而导致价格上涨的NDSL现在已经恢复到正常水平，日版机器为1100元，iDSL则卖1070元。还有一个重大的事情就是中国龙限定版iDSL于本月正式与玩家见面。

现在各类烧录卡货源充足，另外新年贺岁版包装的EZ5也已经到货，价格不变，仍为170元。

江西恐龙 广州

年底商战的号角吹响了，各大电玩商场里是热闹非凡，消费者和商家们打起了新一轮的价格攻防战。

在这场战斗中家用机方面受到的影响最大，原本只卖到2750元左右的PS3，如今涨到2990～3150元不等（日版PS3均随主机赠送《蜘蛛侠3》蓝光电影，请留意）。而Xbox360则维持在2950元的价格不变。Wii最近从2300元小跌到2050元（包改）。新版PSP从发售后到现在，价格发生过数次变动。从发售当日仅卖1280元，到破解之后国庆时期最贵卖到1600元，其间真是一波三折。现在越是临近过年，PSP-2000的价格也越是坚挺，到1月底为止，黑色新版PSP售价为1380元，而白色、银色则开价1400元，其余颜色都卖到1420元以上。

完稿前笔者从朋友那得到内幕消息，香港的索尼系主机已经全面涨价，PS3和PSP由于连续几个月热销，再加上年底几款大作即将发售，因此批发价格随市场需求而上调。估计短期内PSP-2000会从1380元上涨到1400元甚至更高的价格。屈指一算，这几个月来PSP-2000的平均售价应该在1400～1450元，照这样的趋势看来，PSP在最近半年甚至一年内是不可能降价的。所以笔者建议各位想买但又想等着降价的朋友，现在购买PSP-2000型正是最佳时机。配合4G、8G记忆棒一起购买的话，可比几个月前便宜了不少哦。4G高速记忆棒现在售价200元，8G记忆棒暂时无高低速之分，只有一种黑棒。大部分游戏店开价500元。

上辑的报价里提到iDSL跌到1000元，不过只维持了数日，很快iDSL反弹回1050元。由于iDSL价格下跌，许多游戏店已经不进美版NDSL了。日版NDSL价格很不稳定，有些店开价1100元，也有些店开价1060元。



临近春节的这段时间红色PSP-2000的需求量开始猛增。现在市场上有两种版本的红色PSP主机，一种是外包装上印有PSPJ-20000的字样的日版，随主机附带32M记忆棒，布包，挂绳和擦屏幕的软布，而且都由银灰色的封条封装，机盒对号；另一种是港版简装红色包装，只有主机，编号为PSP-2006。二者价格相差不多，建议玩家选择前者。另外六种颜色的PSP-2000由于节日将近，各级批发商都开始了涨价，完稿时主机的批发价已经上涨到了1410元，而且记忆棒还出现了一定程度的小规模断货，再加上前一段时间3839M“高速”记忆棒超高的报损率以及调换所需的周章，导致PSP的整体套机成交价开始上涨，渐渐恢复到了去年1750元的报价。

NDSL方面，DSTT烧录卡强势登场，优质优价的特点像极了之前的R4，不少玩家及商家都开始接受这款烧录卡。其实在现阶段，各种主流烧录卡（比如EZ5，R4，M3）之间并没有明显的优劣之分，商家大都愿意推荐自身拿货渠道便利，可获得更大利润的品牌。对于玩家来说，除非对于某品牌烧录卡特别有爱，会向商家强调选购。总之在一般情况下，一套NDSL（黑色，白色，粉红色）1500元的价格应该还是可以接受的。而之前热销的红黑色NDSL自从元旦之后便货源紧缺，春节时如果出现在市场上相信会价格不菲。



元旦过后，西安的电玩市场似乎也进入了短暂的冬眠时期。笔者走访了几处规模较大的电玩销售集中地，发现前来购买的玩家并不是很多，也许是主要的消费群体都在紧张的考试复习之中，也可能是大家都为了春节的爆发留一把力，西安的各大市场略显萧条。

近日PSP主机价格平稳，PSP-2000六款颜色的价格均在1350元，深红色的PSP不知道什么原因价格比普通颜色高出了很多，让好多玩家望而却步，港版的深红色机器为1600元，日版豪华版则卖1680元。另一边存货已经所剩无几的PSP-1000价格大概在1150元左右。对比往年来看，PSP在春节的价格一定会有所上升，年初时PSP-2000的价格有可能会爬升到1450元，所以想要入手的朋友不如趁现在赶快行动吧！配件里面8G的记忆棒卖520元，4G组装高速棒则为240元，现在鲜有人问津的组装2G记忆棒的价格已经接近白菜价，高速卖110元，低速只卖90元，不过对于PSP玩家来讲2G的容量似乎已经不算什么了。

任氏掌机里面各主机价格稳定，神游行货iDSL各款颜色均价1050元。烧录卡方面，R4报价190元，M3 Real价格是220元，DSTT普通版180元、豪华版240元。和烧录卡配合使用的TF卡的价格也随记忆棒的价格走势而大幅下调，1G TF卡价格仅为60元。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（2000型）	PSP（1000型）	iDSL	NDSL	NDS	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1380	1150	1050	1060	—	—	—	—
广东深圳	久圣电玩	1400	1200	1070	1100	—	—	—	—
北京	绿洲电玩	1430	1020	1150	1080	1080	—	550	—
陕西西安	快乐多电玩	1350	1150	1050	1020	—	380	650(背光)	480
安徽合肥	红星四海电玩	1380	1250	1050	1000	650	400	580(背光)	450
浙江杭州	江城博晶电玩	1400	1380	—	1080	—	—	650(背光	—
福建厦门	快乐多电玩	1430	—	1100	—	—	450	640(背光)	—
天津	MARS(战神)	1370	1250	1060	1100	—	640	620(背光)	—



春节眼看就要来临了，相对于元旦，米格认为还是这个属于中国人自己的新年更有味道。正当我们准备着与家人团聚欢度新年的时候，国外的各大周边厂商如今则又恢复了正常的生产，又开始推出全新的周边产品来满足各位玩家的胃口。下面就让我们来看看近期的一些周边新品吧。

文 Raeca

桌上影音鉴赏必备

品名：クリアケースポータブル2
种类：保护壳
出品：Hori
对应机种：PSP-2000
官方价格：980日元
推荐度：★★★★☆

"クリアケースポータブル2"是来自日本著名周边厂商Hori的新版PSP专用水晶壳。这款水晶壳有无色透明与淡蓝色透明两种款式可供挑选。这款水晶壳采用超薄开放式设计，安装后操作感与未安装时别无两样，无论是电源线控还是GPS外设都能照常使用，不会因安装水晶壳而受到影响。水晶壳的背部还设计了可开合的UMD仓盖窗口，可以方便地在不拆卸水晶壳的状态下打开主机UMD仓盖更换游戏。在水晶壳的底部，则专门设计了可以张合的电影支架，欣赏电影时把支架打开，PSP就能以舒适的观看角度站立在桌面上了，不使用时则可以把支架收起以便携带。











和风保护皮包再度推出新款

品名：みやび for ニンテンドーDS Lite
种类：保护包
出品：Miyavix
对应机种：NDSL
官方价格：6720日元
推荐度：★★★★☆

此前曾介绍过由Miyavix制造的和风保护皮包，而现在这个系列又推出了两款富有春天缤纷色彩的新款式——红·百花缭乱与桃·花鸟风月。红·百花缭乱采用大红色皮革为底，饰以饱满的百花图案，而桃·花鸟风月则以精致的小花点缀、粉色皮革为底。除了在外观设计上的大胆与华丽之外，皮包的造型设计也颇为实用，在皮包的四周，有专门为卡带插槽、电源开关、耳机接口、触控笔插槽等预留的开口，不必从皮包中取出主机便能进行各种操作。皮包装有磁性扣，开合方便。在目前趋近大同的保护包、保护盒设计上，这款皮包在保证功能实用性的基础上，大胆加入了前卫的设计理念，将本属于保护作用的周边变作时尚化的个人饰品，一定会吸引不少追求个性的年轻玩家的眼球吧。





条纹包推出新款式

品名：プレイステーション・ポータブル专用ポーチ
种类：多功能收纳包
出品：Sony
对应机种：PSP-1000、PSP-2000
官方价格：1799日元
推荐度：★★★☆☆

条纹包是去年Sony官方为PSP-2000发售而同步推出的新款PSP收纳包。首发的收纳包共有四种不同颜色：对应钢琴黑、陶瓷白以及冰灿银三款素色主机的黑白相间款式，以及分别对应若利蓝、

蔷薇粉、薰衣紫的三款彩色样式。现在这款青色条纹包则是对应即将上市的薄荷绿主机而推出的。条纹包的内部专门设有小隔层和暗袋，可以放置耳机线控以及记忆棒等各种小周边，美观的同时又不失实用性，打算入手新色彩PSP-2000的玩完家不妨考虑一下，购买一款与自己主机对应的条纹布包搭配使用，一定加倍吸引眼球。





站立在桌面上的硅胶套

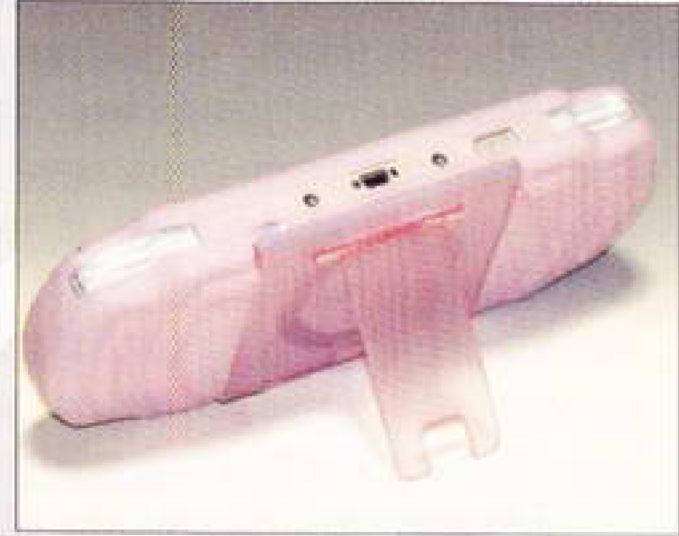
品名：Soft Jacket New
种类：硅胶套＋电影支架
出品：卡登仕
对应机种：PSP-2000
官方价格：1680 日元
推荐度：★★★★★

来自卡登仕的周边，品质并不亚于日本Hori，这款附带支架的硅胶套便是卡登仕的最新产品，通过附加在UMD仓盖上的独立支架配件，让新版PSP在被硅胶套保护的同时，同样拥有“站立”的功能。支架配件底座与硅胶套相连，不仅能牢牢地附着于机身，还能够在安装硅胶套后轻松地打开UMD仓盖更换光盘。在背部设计的折叠式支架在看片时，可以打开使PSP平稳地站立在桌上。而在液晶屏处则采用产品附赠的、坚硬且透明的有机玻璃保护盖进行保护，较之其他将屏幕暴露在外的硅胶套产品，这款来自卡登仕的硅胶套对于新版PSP主机提供了更为全面的保护。另外，包装内还附赠了一条同色彩的挂绳，方便日常使用。这款产品共有黑、灰、白、蓝、粉五种颜色供玩家选择。











手柄式外接电池

品名：Charger Grip Lite
种类：手柄扩展＋电池
出品：Nyko
对应机种：NDSL
官方价格：1680 日元
推荐度：★★★★☆

来自美国的Nyko在主机电池周边方面颇有造诣，这款由Nyko推出的手柄式NDSL外接电池包“Charger Grip Lite”便是其中一款。该产品采用了手柄式底座形式，将外接电池包与NDSL主机有机结合到了一起，不仅令游戏时手感更加舒适，同时也使得NDSL拥有更长的续航时间。尽管产品没有明确地标明内置电池的型号与容量，但官方表示这款电池可让NDSL的使用时间延长8小时。产品利用NDSL机身上的几处固定孔进行安装，无需另外多余配件和改造就能牢牢将NDSL紧锁其中，安装拆卸也都非常方便。





简单而实用的水晶面盖

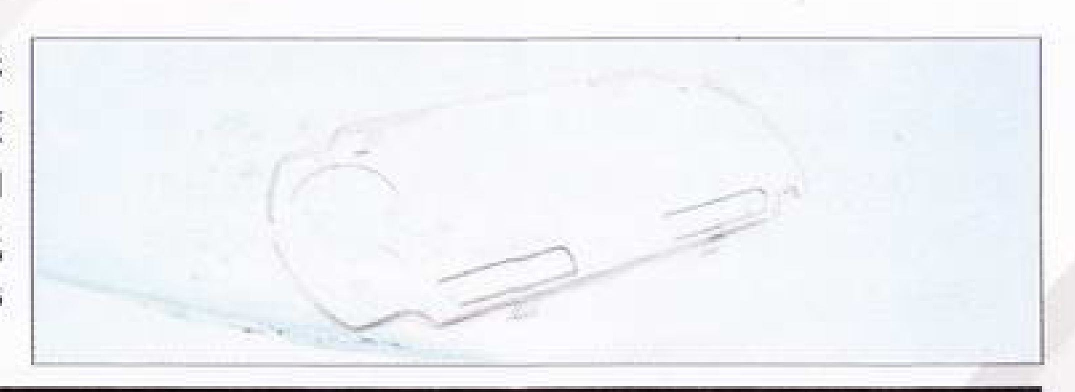
品名：Crystal Face P2
种类：水晶面盖
出品：Gametech
对应机种：PSP-2000
官方价格：780 日元
推荐度：★★★☆☆

水晶壳虽然提供了全方位的保护，但却牺牲了主机的便携性。对于新版PSP来说，使用了水晶壳之后，通常都会被打回PSP-1000型的厚度。而这款由Gametech所推出“Crystal Face P2”水晶面板则另辟蹊径，仅仅在机身上下两侧采用卡扣覆盖了主机表面，起到保护主机面板、尤其是保护液晶屏幕的作用，对于主机底部则直接镂空。在按键处这款水晶面盖也采用镂空式设计，





在操作时可直接按下相应的按键而不会受到影响，手感优异。另外，这款水晶面盖安装之后依然能使用GPS、摄像头等USB扩展周边。Crystal Face P2 共有透明、淡蓝、淡黑三种颜色供玩家选择，在保护主机的同时，亮丽的质感也会带给你不一样的感觉。



SP评测室

名称：北通硅胶水晶盒 256
类目：保护盒
编号：BTP-256
建议零售价：48 元
优点：美观大方便于携带。
缺点：体积增大手感不足。



这款来自国内著名周边制造厂商北通的新产品是一款专门针对 PSP-2000 推出的改进型水晶壳、硅胶套组合产品。产品外层主体采用聚碳酸酯材质，而内衬则使用硅胶制造，通过两种材质的搭配，不仅令水晶壳拥有了良好的保护性能，并且十分美观。

水晶壳不仅具有良好的抗冲击强度、热稳定性、光泽度、同时还具有抑制细菌、阻燃特性以及抗污染性，能够有效地对主机进行保护，避免主机接触尖锐物体或发生碰撞造成损坏。与此同时，聚碳酸酯材料特有的高透光性也令水晶壳拥有极好的视觉效果，即使不打开水晶盒也能透射出PSP 的华贵。



水晶盒的内部由质地柔软的白色硅胶所覆盖，具有极好的形变能力，不仅能通过硅胶的弹性牢牢地固定住主机，还能够有效吸收外界的冲击，与外层的高分子聚碳酸酯材料配合，外刚内柔，形成完美的保护体系，无论遭受怎样的冲击都能让 PSP 安然无恙。





水晶壳采用转轴式设计，开合灵活，在前部则采用按钮锁扣牢牢地将上下两个部分固定到一起，使得PSP 不会在携带过程中因遭受冲击从水晶盒中滑脱造成损坏。水晶盒在有效保护主机的同时，为方便玩家使用，还特地预留了L 和R 键、电源开关以及记忆棒插槽等位置，允许玩家在不打开水晶盒的情况下也能进行诸如开关机、充电、听音乐等操作，而如果需要运行游戏，只需要打开水晶盒即可，而不需要取出PSP，在保护功能和易用型上达到了一个很好的平衡。



总评：北通硅胶水晶盒 256 不仅外观精美，而且能有效保护主机，同时还不影响游戏手感，是一款非常实用的保护周边。

名称：北通微型线控耳机
类目：线控耳机
编号：BTP-235
建议零售价：68元
优点：线控耳机外观酷似原装产品。
缺点：耳机音质略有不足。

作为一台集游戏及多媒体播放功能于一身的高端数码产品，PSP有着太多令玩家们心动的地方。然而繁多的功能以及超大的液晶屏幕无可避免使得PSP的体积无法再做缩小，即便是厚度仅为旧版型号3/4的PSP-2000，也无法轻松装进我们的衣裤口袋中，而只有将其放于包中才能携带出门。如果只是想在路途中使用PSP的MP3播放功能，没有线控，就只有频繁地将PSP从包中取出，才能进行更换歌曲、调节音量等操作。所以，对于喜欢听歌、看片的玩家而言，一款线控耳机几乎是必需品，但原装线控耳机250元的售价却又让人望而却步。这款来自于北通的微型线控耳机便成为了我们推荐的一款产品。

这款产品完全模仿PSP-2000原装线控制作。线控外观与原装线控大致相同，采用白色为主色调，在控制面板上以镀铬（银色部分）作为外圈装饰，给人以小巧精致的感觉。在线控中央的白色大按钮是播放/暂停键，外圈上下两侧标有“Vol +”与“Vol -”的则是音量大小调节键，而右侧上下两枚按键则分别对应“下一曲”与“上一曲”功能，右侧面为“Hold”锁定键，可以在不使用时将Hold向下拨动，锁定线控上的按钮以免误碰，如果需要使用则将其拨回原处即可。

线控的背部设计有衣夹，可以方便地将线控固定在如领口等部位。衣夹同样采用镀铬工艺进行了表面处理，十分光艳，将其形容为镜子都不足为过。如果说仅看正面难以把它与原装线控进行区分，那么只要翻到背面就能立即区分开来。因为原装线控的背面印着PS以及Sony的LOGO，而北通所出品的这款线控则印着自己的LOGO，完全没有冒充原装产品的意思。

这款产品所搭配的耳机也与原装耳机也极其相似，通体白色，仅在耳塞部分为浅灰色。耳机音质一般，并不能算得上一款优秀的耳机，但还是能满足一般使用者的需求，建议购买这款线控耳机的玩家，如果有条件的话不如再购买一副专业级的品牌耳机，以便获得更好的听音体验。

总评：做为一款国产周边，在工艺水平上已经趋近原厂做工，从这点上来说实在是难能可贵。但这款耳机线控缺乏来自自身的创新与改进，较为可惜。











市场掌机用记忆卡新品评测

文 Raeca 编 米格

在NDS、PSP诞生后，外存储闪存卡的市场也被彻底改变了，microSD卡（即以前常说的TF卡）、记忆棒因为NDSL、PSP的流行成为市场上炙手可热的产品，同时由于两大掌机对记忆载体容量扩大的需求，也推进了这两大产品新型号的诞生。而最近，Sony官方发布了16GB超大容量记忆棒新品，microSD卡也发布了大容量、高速度的SDHC协议标准，国内市场的主流产品也由4GB组装记忆棒和2GB microSD卡升级到8GB组装记忆棒和4GB SDHC新规格microSDHC卡，而接下来本文就来对目前两款针对PSP、NDS的主流新品闪存卡做一个简单的评测。

8GB组装记忆棒



目前不论原装还是组装，8GB记忆棒已经成为北京电玩市场上的常见品，不过Sony原装产品要1500元的高价（刚刚发布时要2500元的天价），而组装产品在出现后不久就持续下跌，已经跌落到500元左右。而且这批新上市的组装记忆棒并非之前提到过的4GB扩容记忆棒（就是实际上只有4GB容量而通过欺骗手段让电脑、PSP识别为8GB），价格也较为合理，达到了一般玩家所能接受的范围，手头紧又想享受大容量，组装记忆棒无疑是最佳的选择。

外观篇



▲8GB组装记忆棒包装。

8GB组装采用的是Sony记忆棒产品的新版蓝色包装，我们能在包装正面的左上角找到长方形的金色Sony激光防伪标志（当然这是仿造的），而在正面左侧也清晰地标注了这款记忆棒能用于我们所熟悉的PSP。在包装右下角则以醒目的桔红色标注了其容量为8GB/GO（GO为Giga Octet的缩写，是法语中Gigabyte的写法）。同时在包装内附赠了一根“短棒变长棒”的记忆棒适配器（俗称“套子”），能够方便地将短棒用于各种兼容长棒的读卡器以及其他设备中。而这款组装记忆棒与原装产品包装区别最大的地方就是没有橘红色的α字样。



▲原装记忆棒的新包装上有橘红色的α字样，以表明该产品支持其最新的“α”系列数码单反相机。

打开组装记忆棒的包装我们可以十分清晰地看到，8GB记忆棒为黑底白字，而并没有看到我们所熟悉的红底金字的“High-Speed”高速标志。这是由于现有的原装8GB记忆棒产品没有High-Speed高速型号，所以作为仿制品的组棒自然也就没有相应外观的型号上市，所以各位玩家就不用煞费苦心地去寻找不存在的“红黑色高速”8GB组棒了。



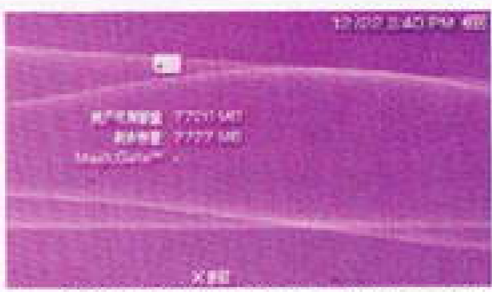
▲记忆棒表面平整，没有发现破损或是毛刺。



▲从光泽度来看，金手指使用的材质还算不错。

测试篇

目前8GB记忆棒在PSP上格式化后容量为7727MB。由于FAT（即FAT16）磁盘系统最大只支持2GB的磁盘寻址，所以8GB的这款记忆棒只能采用FAT32文件系统进行格式化。并且8GB的记忆棒必须是2.71以上系统的PSP才能正常支持。经过测试，无论是PSP-2000还是PSP-1000，只要将系统升级至2.71以上版本，例如3.71 M33-4，便能够正确地识别出来。下面就将原装记忆棒与组装记忆棒进行一个对比评测。



▲8GB组装记忆棒格式化后可用容量为7728MB，剩余容量为7727MB。



▲8GB原装记忆棒格式化后可用与剩余均为7687MB。

记忆棒的读取速度直接关系到运行游戏以及播放电影时的流畅性，所以读取速度将是记忆棒好用与否最重要的指标。这里所使用的测试软件为PSP平台上的Blackspeed v2，直接测试记忆棒在PSP内部的传输速度，最直接地反映出PSP与记忆棒之间的“配合”情况。图中最下方的两条柱状图表示着所测试记忆棒的读写速度，上面两组则分别是32MB、1GB



▲8GB组装记忆棒读取速度超过了10MB/s，而写入速度没有突破5MB/s。



▲8GB原装记忆棒读取速度不到10MB/s，而写入速度突破7MB/s。

原装记忆棒获测试的结果，以供参考。从两条记忆棒的测试结果可以看出组装记忆棒的读取速度居然较原装记忆棒还要优秀，而在写入速度上原装记忆棒则要快许多。根据Blackspeed的综合评定，原装记忆棒的总分为266，而组装记忆棒则为236，但凭借组装记忆棒低廉的价格仍然是值得推荐的。

4GB 原装 microSDHC 卡

了解SDHC以及SD 2.0规范

什么是SDHC？

SDHC是"High Capacity SD Memory Card"的缩写，即"高容量SD存储卡"，是由在2006年5月SD协会所发布最新版的SD 2.0的系统规范所定义的，是符合SD 2.0规范的容量大于2GB并小等于32GB的闪存卡的统称。其中符合SD 2.0规范的microSD卡，则被称作microSDHC卡。SDHC最大的特点就是高容量，并且以往SD卡所使用的FAT(即FAT16)文件系统最大仅支持2GB的磁盘大小，无法满足大容量的SDHC卡的要求，SDHC卡统一必须采用FAT32文件系统。



SDHC的分级是什么意思？

SD 2.0的规范中对于SD卡的性能上分为如下4个等级，不同等级能分别满足不同的应用要求：

Class 0：包括低于Class 2和未标注Speed Class的情况。
Class 2：能满足观看普通MPEG4、MPEG2的电影、SDTV、数码摄像机拍摄。
Class 4：可以流畅播放高清电视(HDTV)，数码相机连拍等需求。
Class 6：满足单反相机连拍和专业设备的使用要求。

我们可以在相应的闪存卡的表面找到一个内部写有数字的圆圈形状的图案（其实是字母C），里面的数字便代表着Class等级，数字越高，速度越快。如果没能在闪存卡表面找到类似图案，而仅写有SDHC字样，那么该闪存卡便是Class 0，严格意义上来说他们并不被SD 2.0标准认可，有可能出现设备的兼容性问题。

SDHC的兼容性如何？

由于SD 2.0与SD 1.1规范的寻址方式不同，所以SDHC不兼容SD 2.0规范确立之前生产的某些旧版本SD设备，只有新的符合SD 2.0规范的SD设备才能使用SDHC。如果SDHC插入某些旧版本的SD设备，如读卡器，出于对卡内数据资料进行保护的目的，SDHC卡内数据将不会被此类设备所识别。一般兼容SDHC设备会有比较明显的SDHC标志，或者会在产品的说明书中注明兼容SDHC。对于烧录卡，目前能够支持microSDHC的烧录卡仅有DSTT、M3 DS Real以及新版本的SCDSO，R4等较早的烧录卡产品均无法支持。而即便是支持microSDHC的M3 DS Real与SCDSO，包装内附赠的microSD读卡器却不支持SDHC卡，需要玩家另外购买。目前4GB microSDHC卡售价约340元，下面我们就来对市面上最常见的金士顿日产4GB microSDHC卡进行评测。

外观篇

4GB的microSDHC卡与1GB版本的普通microSD卡在包装外观上大致相同，除了容量大小的标注不同外，在4GB microSDHC卡的包装正面中央、右侧竖条以及背部的左上角都标注有"microSDHC"与"Class 4"字样。在卡盒内，不仅有microSDHC卡，也同样附赠了标准SD卡大小的适配器，可以将microSD卡用于兼容标准大小SDHC卡的其他数码设备上。

打开包装，取出娇小的microSDHC卡，可以看到microSDHC卡为标准的黑底白字印刷，在左上角同样印有"microSDHC"字样，而在旁边则有我们之前所提到的内有数字的圆圈形图案（字母C）。由于这张microSDHC卡满足Class 4的等级要求，所以圆圈内的数字为4。

在microSDHC卡的中央，除了标有容量大小"4GB"之外，还有其产地"JAPAN"的标识。1GB microSD卡中最受推荐的就是日产芯片的金士顿卡了，而这张microSDHC卡也同样是对于烧录卡来说兼容性最好的日产卡。

测试篇

使用电脑以FAT32文件系统完全格式化之后，这张4GB microSD卡的容量为3.74GB。由于NDS平台上没有专用的闪存卡测试软件，故我们这里使用的是较为传统的ATTO Disk Benchmark磁盘测速软件进行测试。

系统：Windows Vista Ultimate
CPU：Intel Core 2 6300 1.86Mhz
内存：4GB
读卡器：飚王 MINI ALL IN 1（琥珀 2.0系列）

◀ 4GB microSDHC卡格式化后容量为3.74GB。



▲ 4GB microSDHC卡最高读取速度为20.71MB/s，最高写入速度为7.59MB/s。



▲ 1GB microSD卡最高读取速度为20.88MB/s，最高写入速度为7.92MB/s。

经过测试可以发现金士顿4GB microSDHC卡的最高写入速度达到了7.59MB/s，而最高读取速度达到了20.71MB/s。而在同样的条件下测试我们所熟悉的金士顿1GB microSD卡（日产），其最高写入速度为7.92MB/s，最高读取速度为20.88MB/s，两者从性能上几乎一致。能满足一般烧录卡对于游戏的速度要求，兼容性没有任何问题，再加上价格低廉，推荐各位玩家购买。

新年购新机
——新春掌机购买指南

文 Raeca 编 米格 美编 澄香

眼看春节就要到了，许多同学们恐怕都开始筹划着过年压岁钱的怎么用了吧，女生们恐怕都在想买什么样的衣服、什么样的化妆品来打扮自己，男生们则是在考虑新学期买辆什么样的山地车或是什么样的篮球鞋。当然，这里面也会有不少人想要买台掌机为自己在新的一年里带来更多的欢乐吧。究竟是PSP、NDSL，还是买台GBA呢？哪台掌机更适合自己，恐怕经常关注《掌机王SP》的读者们心中早已有了自己的选择，只是碍于口袋里的Money有限，不好定夺。而接下来，我们就来为各位想要买机的玩友们先来从市场、财政规划、硬件选购上面上一课，让你放心大胆地抱着压岁钱买台喜欢的掌机带回家！





■正在电玩店挑选PSP主机的玩家。

要说目前国内最受欢迎的掌机，铁定要数PSP了，它凭借新时代Walkman的定位，吸引了无数年轻人的关注，甚至成为男女老少都想拥有的潮流玩意。PSP的流行，甚至对国内MP3、MP4市场都造成了很大的冲击，许多国内MP3、MP4厂商也争先恐后地将自己的产品设计成PSP的模样以借其火爆的人气和知名度吸引更多人的眼球。不过Sony的PSP毕竟不是盖的，华丽的外表和卓越的性能至今无人能敌，看片、听歌、游戏那震撼人心的效果恐怕只有下一代PSP诞生才能让其淘汰。去年9月份推出的新版PSP-2000外形再一次升级，更轻更薄的设计彰显其作为便携数字终端的魅力，成为了目前市场的主流产品。下面我们首先来分析一下当前PSP的市场价格吧。

价格篇

想要购买PSP，可不仅仅只是买一台主机那么简单，就好像你买了房子还要装修、买家具一样，买PSP也还要同时购入一些必须的周边产品。对于国内玩家而言，不论看电影还是玩游戏，首先需要的就是一个大容量的记忆棒了；其次，为了不让自己的爱机屏幕惨遭摧残，一张屏幕保护贴膜自然也是必备之物；再次，为了能够充分发挥掌机的便携性而又防止磨损、磕碰等过早折旧问题，一款保护壳、硅胶套或是便携包也是必须品。以上三样可都是必须在购机时一齐购买的，否则你买回了主机也没法玩或是不舍得玩，因此在准备资金的时候，就应当把这三样计算在内。至于其他诸如UMD引导盘、耳机线控、电影支架之类的产品，相比之下就显得不那么重要了，大家可以根据自己的需求来进行选购，准备适当宽裕的资金了。这里我们先把一些产品的市场价格列给大家，供大家购机预算时参考，而在接下来的导购篇中将会对这些产品再进行一一说明。从价目表中可以看出，购买一台PSP-2000加必备配件最便宜的价格也要1600元。

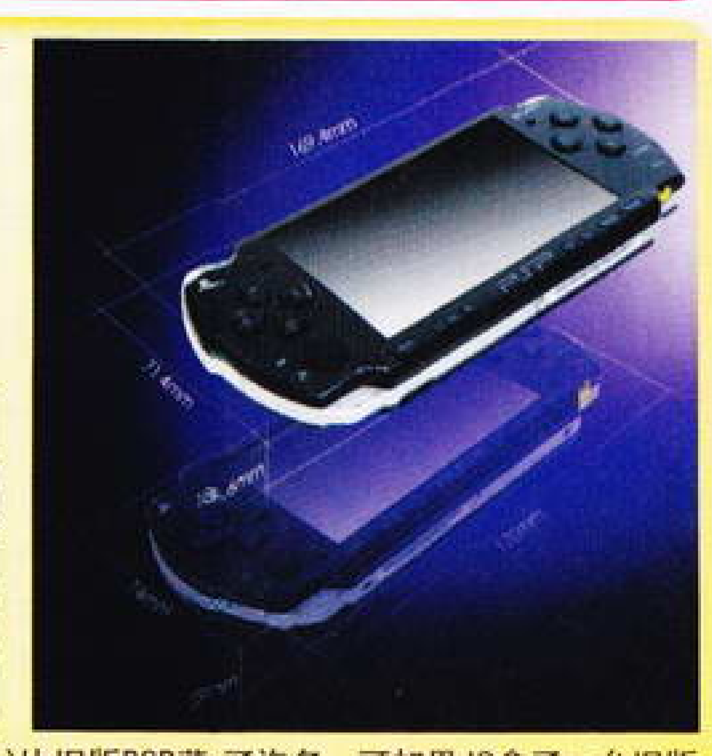
类别	品名	市场价格
主机	新版PSP-2000	1440
贴膜	组装Hori	5
贴膜	原装Hori	58
记忆棒	组装2GB(1949MB)	140
记忆棒	组装4GB(3839MB)	240
记忆棒	组装8GB(7727MB)	540
保护类	水晶保护壳	20
保护类	硅胶套	20
选购类	原装耳机线控	250
选购类	组装耳机线控	50
选购类	原装色差线	190
选购类	组装色差线	50

导购篇

主机导购

首先我们还是从主机说起吧。目前旧版PSP已经停产，想要购买新机自然是选择新版PSP-2000型，虽然有的玩家认为两者功能既然没有太大改进，买旧版不但满足了需求还能省下二三百元，听起来倒是不错，但笔者要提醒大家的是，已经停产的产品如果还在市面上流通，那大多都是些翻新品，与其买旧版的新机还不如直接买二手机算了。而新版PSP推出不久，翻新机基本上是不存在的，因此质量上自然更有保障。而且大家都知道，Sony最近推出的网络电话软件Skype已经因为内存问题无法支持旧版PSP，所以笔者也劝打算买二手机的朋友们，为了将来不后悔，还是咬咬牙买新版PSP吧。





新版PSP(上)比旧版PSP薄了许多，可如果JS拿了一台旧版PSP冒充新版，而你手头没有参考物进行对比，想要辨别它是不是新版PSP，最简单的办法就是看主机的喇叭孔位置是开在正面还是底部。如果屏幕两侧有两个小孔，则说明是新版PSP；如果底部有两个小孔，则说明是旧版PSP。

目前PSP仍未正式引进中国大陆，因此现在我们在国内电玩店买到的PSP其实都是水货。可就算水货，也有个货源的问题，国内见到最多的版本无非就要数台版、港版和日版了。各地区主机其实都是在中国大陆生产的，只有主机附赠的电池部分在日本生产。这些主机之间在整体质量上的不存在等级差异，也不存在机能上的差异，电源适配器(变压器)也都支持在全球各地直接使用(包含大陆地区)，只是变压器插头、包装文字语言根据地区有所不同。PSP的UMD游戏没有区码限制，即便是未破解的日版主机可以直接运行美版游戏。UMD电影(UMD VIDEO)虽然存在区码限制，不同区域版本的主机仅能播放对应该地区的UMD电影，但破解后就不存在这一差别了。所以我们在购买主机时完全可以不关注区域版本，只需要根据价格最低这一原则判断即可，尤其是不要以为包装上印着中文就是行货，误以为有质保所以价格就应该贵一些而上了JS的当。



▲台版PSP-2007。





确定区域版本后就可以选择颜色了。2000型PSP到目前为止发售的有七种颜色：钢琴黑(Piano Black)、陶瓷白(Ceramic White)、冰灿银(Ice Silver)、薰衣紫(Lavender Purple)、雏菊蓝(Felicia Blue)、玫瑰桃(Rose Pink)以及深邃红(Deep Red)，而到今年二月底，日版主机还会发布薄荷绿(Mint Green)这一新颜色主机。女玩家们自然会比较喜欢陶瓷白、薰衣紫和玫瑰桃，各色主机由于市场供货量不同，可能会存在20元左右的价格差。确定了版本、颜色后，就可以让老板上机进行挑选工作了。

新版PSP包装并没有封条密封，打开后里面应当包含2000型主机一台、配套电池PSP-S110一块、配套变压器和电源线一套、主机快捷参考和安全与支援说明书各一本。这里面最需要注意的就是电池了，目前电池已经有了组装货，购买时需要多加提防。打开机器后一定不要急着让老板刷机，刷了以后，这台机器不论好坏就只能是你的了，所以先放入主机配套电池进行一番必要的检测再说。

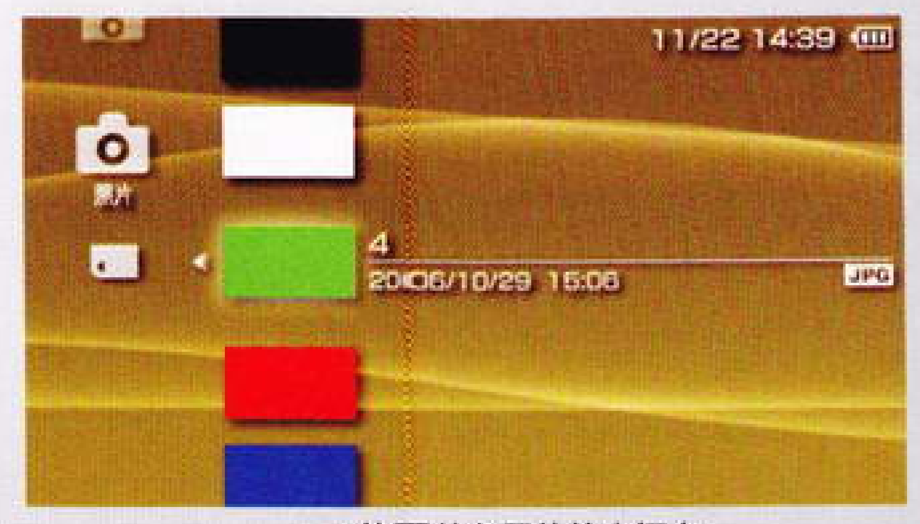


检测1 屏幕坏点

480×272像素4.3英寸16：9的大屏幕自然是PSP的最惹人的招牌了，因此屏幕挑选也就成为了重中之重。提起液晶屏幕的挑选最需要小心的无非就是坏点，我们可以提前找来黑白红绿蓝五种颜色的图片，购机时将他们拷在U盘上带着，让老板提供一根记忆棒拷贝到记忆棒的PSP\PICTURE目录下，就可以在PSP上通过观赏这些图片来检查坏点了。检查坏点时最好是找一个比较暗的环境，比方柜台的下面，在暗环境中坏点更容易被识别出来 。PSP屏幕的亮点、暗点往往比较多，挑选机器时一定要多多注意。除此以外，就是检查屏幕漏 光、平整等问题了。



▲注意这台PSP屏幕右侧就有一个暗点。



▲使用纯色图片检查坏点。

检测2 其他部件

检查完屏幕这个重头后，其他部分的检查就要简单许多。首先是UMD光驱，虽然对于用记忆棒玩游戏的我们用处不算太大，但也不能稀里糊涂地买个有问题的吧。让老板拿几张样盘试验一下，听听读取时是否有过大的噪音，检查一下读取速度、读盘情况是否良好即可。光驱检查完接着就轮到按键了，除了方向键、滑杆以及主要控制键的按键手感外，侧面的L、R键、主机开关、网卡开关等部分也要仔细检查。接下来就是检查机器外壳平整度以及背面UMD盘盖处的铁环是否有划痕，虽然这些方面并不会对使用造成影响，但自己的机器，美观度还是要多多注意的。另外，有些机器由于运输过程中受潮，可能导致充电接口氧化，这些细节也是需要注意的，氧化后可能导致充电不正常。如果都没有问题，就可以让老板用神奇电池免费刷机破解了。



配件导购



▲蓝色包装4GB高速组装记忆棒。

如果没有记忆棒，那么PSP就好像一个没有硬盘的PC一样什么都做不了。考虑到PSP游戏庞大的体积以及看片、听歌等各方面需求，购买记忆棒时，容量自然是越大越好。不过行货大容量记忆棒的价格实在太高，因此我们推荐大家购买组棒。所谓组棒，是指由国内地下工厂所生产的未经Sony官方授权的记忆棒产品。它们并没有自己的品牌，而是在出厂时，配上不同品牌的外壳及包装进行销售，其实说白了就是假货，只不过是功能完整、质量不保的假货。目前市面上可以购买到的最大容量的组装记忆棒为8GB，格式化后容量为7728MB，读取速度不错，写入速度稍慢(这也是组装记忆棒的一个通病)。购买8GB组棒时要多加留心，市面上曾经出现过扩容棒，看似容量大约7700MB，但实际拷贝文件时超过4GB就会出错。有关8GB组棒详细信息还请参看本辑“市场动态”栏目相关文章。主流组棒容量为4GB，高速组棒格式化后容量为3839MB，读取速度比8GB组棒略慢，但写入速度还算不错。4GB组棒包装为蓝色，而非早期的红黑高速包装，购买时要多多注意。

记忆棒选好后就轮到屏幕贴膜的选购了。新版PSP由于屏幕四周略有凹陷，因此无法使用旧版1000型的屏幕贴纸，而目前市场上的贴膜产品都已经更新，不必担心会购买到无法使用的贴膜产品。推荐大家购买的贴膜自然还是Hori的产品，正常的零售价格应该在50到60元之间。当然如果是组装贴膜就要便宜多了，20元就能拿下。购买时要堤防JS将组装贴膜当原装的来卖。如果没有挑选的信心，还是推荐大家购买国内大厂的产品。



▲为新版PSP重新设计的Hori液晶保护膜。



▲黑角针对PSP－2000推出的改进版贴膜。

必须购买的配件都打点完毕后，就可以根据自己的需要购买一些其他附属周边了，像是挑选一款与新版PSP相配的时尚便携包、硅胶套、水晶壳之类的保护周边。周边推荐的国外品牌有Hori、卡登仕、Cyber等等，不过这些品牌货的价格自然也比较高，经常关注“硬件短消息”的玩友们一定都知道。而且国外品牌，尤其是Hori的产品仿货又很多，购买时一定要多多小心。而国内品牌就是黑角、北通了，它们出品的PSP周边也非常齐全。这里顺带一提，以前购机的时候还要买UMD引导盘，可现在随着市面上这种Demo引导盘越来越少，价格也是越来越高，竟然已经和廉价版正版游戏相差无几。好在最新自制固件自带的3种免引导模式已经能够在无引导盘模式下运行99％的游戏，所以如果没有特别喜欢的游戏，UMD引导盘的钱完全可以省下来。

喜欢用PSP看片、听音乐的玩家还可以购买一套线控耳机，如果想要在家里大电视上享受PSP游戏的乐趣还需要买一根色差线。这些产品在购买时同样要小心JS以假乱真。目前PSP线控耳机、色差线都有原装产品的仿货，不仔细辨认还真看不



出区别。JS也许在主机上不会赚你太多的钱，而这些小周边上如果骗你一下，就能获得两三倍的暴利。组装色差线的质量还算可以，推荐大家直接购买组装线材，别多花近200元的冤枉钱。而组装线控耳机可就比Sony的产品差一截了。购买时一定要多多小心，其实耳机控们只要听一听就能听出组装耳机与原装耳机音质的差别了。



NDSL


■正在电玩店挑选NDSL主机的玩家。

让笔者第一次认识到游戏对女生竟然也有巨大吸引力的就是NDSL了。一只任天狗，就让女生抱着NDSL爱不释手，就不说其他那些《料理妈妈》、《应援团》、《马里奥赛车DS》的魅力了。NDSL凭借其独特的操作，让游戏更加直观，有了它，不论男女老少都会融入到游戏的世界中。尤其是一群玩家抱着机器聚会的时候，你会发现，一群人在一起玩更能体现出它的乐趣。如果你不在乎华丽的游戏画面，而更加注重游戏的乐趣性，那么NDSL将会是你不二的选择。

价格篇

与PSP相比，NDSL的价格确实要便宜许多，两台主机接近350元的差价也许会成为不少学生朋友选择NDSL的理由。而除了主机外，需要购入的必备周边与PSP基本相仿，只是把记忆棒换成了烧录卡而已，而烧录卡部分也就成为购买NDSL过程中差价最大的一个环节。根据容量配置、品牌的不同，烧录卡的价格低至150元，高至600元不等，而这些烧录卡在实际使用中功能与质量的差距也确实不小。一块功能强大的烧录卡不但能够让你玩游戏更加得心应手，而且提供的各种附加服务也会让你使用起来更方便。有关烧录卡的推荐这里我们就先不细说，还是先帮助大家了解一些概念。首先烧录卡分为SLOT-1端口和SLOT-2端口，SLOT-2端口的烧录卡就是插在GBA卡槽中

的那种，需要刷机、转换游戏ROM才能使用，从目前的技术上来看纯属淘汰产品。而SLOT-2端口的烧录卡则无需刷机、直接拷贝游戏ROM就能运行，这种烧录卡又分为采用外存储芯片和内存储芯片两种。外存储芯片烧录卡即那种上面留下一个microSD卡槽、通过microSD卡存储游戏ROM的烧录卡，购买这种烧录卡，你还必须再另外购入一块microSD卡才能进行游戏；而使用内存储芯片的烧录卡内置了记忆空间，无需另外购入存储卡就能直接使用，相对而言更具价格优势，但无空间扩展性。该说的就到这里点到为止，相信经常看《掌机王SP》的读者应该都知道这其中的奥妙吧，下面还是让我们先来看看各个产品的详细价格。

类别	品名	市场价格
主机	iDSL	1120
主机	NDSL	1150
贴膜	组装Hori	5
贴膜	原装Hori	68
SLOT-1外存储烧录卡	R4/M3DSS	230
SLOT-1外存储烧录卡	M3DSR	190
SLOT-1外存储烧录卡	SCDSO	190
SLOT-1外存储烧录卡	EZ5	180
SLOT-1外存储烧录卡	DSTT	178
SLOT-1外存储烧录卡	AceKard RPG	500
microSD卡	日产金士顿1GB	110
microSD卡	日产金士顿2GB	180

类别	品名	市场价格
microSD卡	日产金士顿4GB SDHC	340
SLOT-1内存储烧录卡	N—Card 8Gb版	180
SLOT-1内存储烧录卡	N—Card 16Gb版	260
SLOT-1内存储烧录卡	F—Card 8Gb版	200
SLOT-1内存储烧录卡	F—Card 16Gb版	280
SLOT-2扩展卡	EZ三合一	110
SLOT-2扩展卡	EWin GBA/浏览器扩展卡	80
保护类	水晶保护壳	20
保护类	硅胶套	20
选购类	可伸缩触控笔	10
选购类	NDSL变压器	15

目前NDSL的价格已经很低，1150左右就能买到一台全新主机，再加上烧录卡等一些周边配件，最便宜的一套下来1400出头就能配齐所有装备，相比PSP的价格优势是显而易见的。

导购篇

主机导购

与PSP不同，NDSL在很早之前就有了国内行货，也就是《掌机王SP》中经常提起的、由国内神游代理发行的iDSL主机。包括早期的NDS，也有由神游代理的iDS可以选择。从主机质量上来说，iDSL与NDSL为同一生产线装配而成，品质没有任何差异。所以主机的整体质量是没有区别的，不存在所谓的日版主机比美版更好，美版比大陆版好这样“崇洋”的说法。而购买iDSL行货，获得的不仅仅是中文系统界面，还有行货的质保待遇，不但享受有长达半年的质保，而且半年之后主机出现的故障也依然可以找到神游的售后服务点进行有偿维修，用起来更加放心，而并非水货主机那种损坏了只能自己找修理铺花钱维修的劣质服务。最重要的是，目前行货与水货的价格差距微乎其微，因此我们当然推荐大家购买神游iDSL行货了。



挑选了主机的区域版本后，接下来就是挑选主机颜色了。NDSL的主机颜色非常丰富，目前已经推出的有8种色彩，其中包括水晶白(Crystal White)、海军蓝(Enamel Navy)、冰莹蓝(Ice Blue)、贵族粉(Noble Pink)、喷射黑(Jet Black)、金属银(Gloss Sliver)、金属玫瑰(Metalic Rose)、红黑色(Crimson/Black)。iDSL与之相比，只少了冰莹蓝和金属玫瑰两款颜色，而红黑色iDSL将以中国龙限定性版的形式进行发售，并在主机表面绘制特殊龙形图案，前面新闻部分已经对其进行了专门的介绍。一般来说，贵族粉色与冰莹蓝比较受到女孩子们的欢迎，而喷射黑与海军蓝则更加符合男性玩家的口味，选择一款自己喜欢的主机色彩能够让你的心

情更加舒畅。版本、颜色选好后，接下来就可以让老板上机进行挑选工作了。

JS拿来一台机器，打开包装后的第一件事情当然是检查配件是否齐全了，行货版iDSL主机的包装内共有：

- iQue DS Lite 主机1台；
- 触控笔2支（机身内置触控笔1支，包装内另有1支）
- 专用220V电源适配器1个
- 产品说明书1份
- 产品保修卡1份
- 产品认证单1份
- 影音游戏娱乐软件光盘1张



如果你所购买的不是iDSL，而是NDSL，那么要小心，美版、日版、台版主机附带电源均为110V电压，无法在国内使用，大家还必须另外购买一个220V电源适配器。在确认了配件齐全后，就要开始检查主机是否存在瑕疵了。检验的第一项，自然还是坏点啦。

检测1 屏幕检验

"坏点"是屏幕本身液晶颗粒出现问题而导致显示偏明、偏暗、偏色、缺色甚至无色的现象，无法维修。除非更换整个液晶屏才能彻底解决。除了偏色点这种明显的坏点外，最常见的坏点还有暗点和亮点两类，大家一定要睁大了眼睛仔细检查。如果对自己的眼睛没有信心，就提前从朋友那里借一块烧录卡，拷贝黑白红绿蓝5张标准色图，通过MoonShell等支持图片浏览的软件在主机上观看5色图来检查坏点就容易多啦，另外这里也给大家推荐一款专门检查机器的软件——Diagnose，除了检查屏幕外，它还能测试按键、无线网卡等硬件，非常方便。虽然一般情况下，液晶屏上出现3个以下坏点都是属于合格范围内的，但有坏点毕竟会让人感到不爽，国内大多数电玩店均提供挑机服务，大家可以在购买前仔细挑选，直到满意为止。



▲Diagnose能够全面帮你检查主机。

除了检查屏幕是否有坏点之外，我们还应当检查屏幕是否存在有变色的区域、屏幕边沿是否存在漏光、倾斜和塌陷等问题。由于运输、装配等因素的影响，很有可能压到屏幕导致这些不良现象。漏光和倾斜的鉴定比较简单，只要开机之后将主机倾斜地拿着，顺着角度观察屏幕画面的四周是否有强光射出即可轻易检查出有无漏光现象。而倾斜则会体现在游戏画面上，如果液晶屏幕在安装的时候便已经安装倾斜了，那么游戏画面中的横线、竖线也就不会和屏幕四周的塑料外圈保持平行，只要对比游戏画面和塑料外圈即可检查出有无倾斜现象。由于NDSL下屏背面加了一层很薄的海绵垫，因此受





压可能出现塌陷现象。

相比PSP，NDSL屏幕还多了一项检查内容，那就是下屏的“触控”功能。NDS主机的最大魅力莫过于可以用触控笔点击屏幕来进行游戏。所以如果触摸功能出现问题，或是存在偏差和不灵敏的现象，那购买的NDSL就无法正常使用了。检查NDSL下屏触控的精准性的方法很简单，NDSL系统整合了一个PICTOCHAT的绘图聊天软件。在系统菜单中点击下屏左侧的图标便可进入。之后便可以在屏幕上随意涂鸦，看看触摸屏是否灵敏。如果发现和你的操作存在偏差，这时请勿着急，这并不是主机存在缺陷。这时先返回系统菜单，点最下方中间的齿轮状小图标进入系统设置，再选择最右侧的十字图标进入触摸屏校准程序，按照提示依次准确点击屏幕左上、右下和中间的三个点，完成后按A键确认。然后重启机器，再度测试触摸，如果这时还存在问题，那就是真的存在缺陷了，换一台再测吧。

检测2 其他部件

对于按键的手感，新主机应该富有弹性，按压时能感到存在一定的力度，在购机时可以仔细感受一下各个按键是否灵活顺畅而没有出现阻塞等问题。另外也别忘了检测NDSL的转轴，对于双屏掌机来说，转轴处的做工直接影响到NSDL主机的寿命，所以马虎不得。在检测的时候主要检测主机是否开合有力，打开时以及合上时均没有出现上下晃动或左右松动等问题。一般翻新机出现这些问题的概率会比较大，因此这时也要着重检查一下机器上有没有一些划痕和内部灰尘，还有主机附带的电池也要仔细看，许多JS会将原装电池掉包成组装电池，仔细检查后如果一切正常，这台主机就是我们想要的完美的机器了。不过目前市面上也存在一些手段高超的翻新机，大家购买时一定多多小心才是。

配件导购

主机选定后可别忙着付钱走人，一台“裸机”抱回家也别想玩游戏。选择一款优秀的烧录卡，才能让你一次投资终身受益。目前主流的烧录卡都是和NDS正版卡带一般大小的SLOT-1接口的三免烧录卡了，不仅使用方便无需刷机并且外形美观，插在主机上丝毫不见突兀。而想要玩GBA游戏，还需要配合SLOT-1烧录卡再购买一块扩展卡。不同的烧录卡功能上存在着一些差异，下面我们以表格的形式来让大家看看主流烧录卡各自的功能。



■最近颇受欢迎的DSTT烧录卡。

烧录卡名称	自动存档补丁	金手指	即时攻略	SDHC支持	内核更新频率	附加功能
AceKard RPG	×	×	×	×	低	不仅支持外存储卡，还内置存储芯片
DSTT	✓	✓	×	✓	中	有捆绑震动卡与GBA扩展卡的套装版本
EZ5	✓	✓	×	×	中	与EZ三合一配合可以加入GBA金手指
N-Card	×	✓	×	×	低	无
M3DSR	✓	✓	×	✓	高	影音魔力盒/PDA软件
N-Card	×	✓	×	×	低	无
SCDSO	✓	✓	✓	✓	高	与SC系列GBA烧录卡联动实现GBA功能
R4/M3DSS	✓	✓	×	×	高	无
F-Card	×	✓	×	×	低	无

除了烧录卡外，屏幕贴膜也是不可缺少的重要配件。玩NDS游戏必然是需要在屏幕上戳戳划划，这时如果没有一张优质贴膜对屏幕本身进行保护，那么过不了多久，屏幕就会变成一张大花脸。贴膜推荐大家购买Hori原装膜，价格大约60元左右。不过初次购机的玩家也要小心组装贴膜，组装贴膜与原装贴膜单从外观上分辨差别并不太大，但掌握区分的要领后还是可以轻松地辨别出来的。如果实在对挑选原装贴膜没有信心，购买国内黑角、北通这些大厂的贴膜不但价格便宜，质量也有所保障，也是不错的选择。另外，掌机自然要带出门玩，而经常带出门的话买个便携包也是必要的保护手段。这些配件买齐后就可以结帐走人，体验NDSL的独特魅力啦。

GBA

NDSL与PSP无疑是当前国内玩家所购买的主要机种，但对于小玩家来说，价格便宜的GBA SP和GBM却是不可多得的入门级掌机（没有背光的GBA这里就不推荐了）。几百元便可轻松入手，而且游戏资源丰富；几千款游戏任意挑选，其中不乏各种经典大作；配上成熟的烧录卡设备，没有任何技术门槛。这些都是GBA平台所独有的优势，因此下面我们也来为大家点评一下购买GBA SP和GBM应当注意的地方。

价格篇





▲行货神游GBA SP包装非常吸引

相对于前面的两台主机，GBA SP和GBM的购买则要简单许多。因为早些年的时候屏幕贴膜、水晶壳、硅胶套都还没有普及，而到了现在GBA系列已到了末期，周边厂商也不再专门为GBA系列主机推出新的周边，所以GBA能够搭配的周边并不多见。最多也就需要购买一块烧录卡，而如果连烧录卡都不想购买的话，玩家还可以考虑购买最为简单的D版卡带，玩腻了还可以拿去店里加上5到10元的金额换上一盘新游戏，连研究如何烧录游戏的麻烦都省去了。

主机方面，推荐还是购买GBA SP。GBM尽管屏幕分辨率与SP相同，但实际可视面积有所缩小，并且由于主机体积的缩小，在游戏时的操作显得较为吃力。而且GBM还去掉了兼容GB及GBC游戏卡带的功能，对于喜欢老游戏的玩家来说未尝不是一种遗憾。目前国内的GBA SP市场已经全部被iQue的行货高亮版小神游SP所占领，水货及翻新机基本已经被清退出局。正规行货GBA SP的价格在600元左右，除主机外还包含有220V充电器、使用说明书、保修卡、神游提供的演示光盘以及正品行货认证单。而在包装的的左下角也专门标注有“BRIGHTER”（高亮）字样，这是在NDS和GBM发售后，跟据新机型的液晶设计原理所推出的改良型，与早期的前光型SP所不同，高亮版采用的是背光设计，拥有更高的亮度和更清晰的画质。目前配置一套GBA SP最低价格也要800元。



GBA SP(行货)	650元
GBM(水货)	420元
GBM(行货)	820元
EZ2(256Mb)	240元
EZ3(2Gb)	620元
SC-miniSD	136元
M3-miniSD	200元
G6(2Gb)	300元
miniSD 2GB	110元

导购篇

主机导购

由于目前GBA SP除了行货之外的大多为翻新机，所以不推荐大家购买Nintendo的水货机器，最好选择带有iQue LOGO的行货正品。目前行货GBA SP共有海蓝色、铂金色、玛瑙黑珠光红4种普通版主机可供选择，另外还有马力欧纪念版、中国龙纪念版、丙戌狗版、密特罗德版等限定版可供选择。



■机身上的iQue LOGO是行货正品的标志。







▲细节之处都是检查的重点。

行货主机提供了较为可靠的质量保障，但并不要因为带有iQue的LOGO就掉以轻心，因为现在的造假手段层出不穷，不排除有不法商贩对行货主机下手的可能。所以我们必须全面地检查主机才能保证不上当受骗。由于GBA SP采用的是喷漆表面，若非官方图装而是组装的翻版，那么外壳极易磨损，加上组装外壳的运输保护往往都不充分，所以更加容易在外壳上留下破绽。我们第一步的检测便是要观察外壳表面是否光滑平整、没有划痕和其他污渍。然后还要检查外壳的接缝是否留有毛刺，主机的电源接口是否有灰尘以及氧化，因为这些都是翻新机无法避免的破绽。

另外，我们还要检测主机背面电池舱盖的螺丝是否有拧过的痕迹，因为电池也是容易被JS掉包的部件。除此以外我们一定要检查主机包装内的配件是否完整，尤其是机身序列号要与保修卡上的一致，并且产品认证单要完整没有拆封。

对于SP液晶屏的挑选的方法与前面两台主机没有区别，但由于无法直接使用烧录卡等方法方便地进行检查，所以只能考验玩家们的耐心了，千万不放过任何一个像素点，地毯式扫描一定能选出满意的主机屏幕。

如果要购买GBM，倒是不必要当心翻新主机，因为GBM推出的时候已经是NDS之后了，本身并没有在国内流行起来，而其铝合金外壳直接制约了组装产品的成本，使其无法大规模生产。

周边配件

如果不想经常去店内挑选D版游戏卡带，那么购买一张烧录卡显然是一种一劳永逸的方法，因为现在GBA游戏都能从网上下载，然后放入烧录卡便可进行游戏。目前市面上的烧录卡主要分为两种，一种是内置存储空间的，一种是采用外存储卡存储游戏ROM的，这一点，NDS烧录卡可以说是继承了它的设计。

GBA时期最为杰出的烧录卡EZFlash2便是内置容量烧录卡的代表，这种烧录卡采用模仿正版卡带的读取方式来运行游戏，兼容性最高。但缺点是容量有限，并且烧录速度较慢。GBA游戏通常的大小是64Mb，到了后期128Mb成为主流，最大的游戏不过256Mb，所以一张256Mb的游戏卡带一般也就能放下2到3个游戏。在EZ2之后升级产品EZ3，采用了类似U盘的储存方式，将内置容量烧录卡的功能发挥到了极致。市场上除了EZ系列，目前较为出色的内存储烧录卡还有GBALink与ELINK。而价格相对低廉的如烧录尖兵、火线2代等则因其兼容性较差并不能“一卡玩遍所有游戏”，故不推荐购买。喜欢玩《口袋妖怪》的玩家还要注意卡带内部是否有时钟功能，支持时钟功能的烧录卡一般都会在包装上注明。

外置容量的烧录卡与现在主流NDS烧录卡比较相似，同时也是早期NDS烧录卡的雏形。事实上早期外形如GBA卡带的NDS烧录卡仅仅只能被称为兼容NDS游戏的GBA烧录卡。它们中间较为著名的便是SC-miniSD与M3-miniSD，他们采用miniSD卡作为存储媒体，容量不再受限，但整体的游戏兼容性较内置容量的烧录卡要稍逊一筹，有小部分游戏有可能会出现拖慢的现象。

GBA SP现在属于入门级主机，除了烧录卡之外，并没有什么一定要购买的周边。但搭配一个Walkman的绒布包对于保护主机的喷漆表面是绝好的选择。



介绍了这么多，相信大家心中也都对购机开销、注意事项有个数了，至于究竟哪台主机更适合自己，这就要玩家自己来做评判了。买好了主机，接下来自然是享受游戏的乐趣啦，不过可别春节天天钻在被窝打游戏伤了眼睛哦。最后，感谢“Wiioh.com 威奥数码娱乐”对本章内容所提供的支持。

绘 licut

狩猎季节
外传④ 占士邦蛋疼讲座















作者博客地址：http://blog.sina.com.cn/licut

掌机游戏综合发售表

2月上旬比较推荐的游戏是PSP平台的《机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁》，对于这个久未推出续作的系列，高达FANS想必已迫不及待地在等待着新作早日降临了吧。游戏还将同时推出同捆了红黑色PSP-2000的限定版，喜欢这个系列的玩家不要错过。马上就是农历新年了，在这里提前祝大家春节愉快。假期里在尽情享受游戏乐趣的同时，也不要忘了和家人团聚哦。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日／美元价格（中文名下方的是日／英文原名）。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2008年1月24日			
可爱小猫DS かわいい子猫DS	MTO	SLG	4800日元
SuperLite2500 女高中生逃跑！心灵解谜学园 SuperLite2500 女子高生逃げる！心灵パズル学园	Success	PUZ	2500日元
SuperLite2500 BRICKDOWN 消砖块的法国革命 SuperLite2500 BRICKDOWN ブロックくずしのフランス革命やぁ～！	Success	PUZ	2500日元
高桥书店监修 最高出现频率！SPI完美问题集DS 高桥书店监修 最频出！SPIパーフェクト问题集DS	Genki	ETC	2980日元
网球王子 猛烈打击！王者版 テニスの王子样 Driving Smash！ side King	Konami	SPG	4980日元
紧急出口DS 非常口 EXIT DS	Taito	ACT	4800日元
2008年1月31日			
开运研究家宇月田麻裕监修 每日心理分析 DS快乐占卜2008 开运研究家宇月田麻裕监修 まいにちココロピクス DS占いハッピネス 2008	Dimple	ETC	4200日元
弘道大哥哥的亲子体操指导 ひろみちお兄さんの亲子体操ナビ	Dorasu	ETC	4000日元
放课后少年 放课后少年	Konami	AVG	4980日元
虫师 天降之里 虫师 天降る里	MMV	AVG	4800日元
可爱方块 好奇少女DS るぷぷキューブ ルプさらだDS	Dimple	PUZ	4500日元
2008年2月7日			
全体集合！猜谜聚会 みんな集まれ！クイズパーティー	Ertain	ETC	2800日元
2008年2月14日			
北斗神拳 北斗神拳传承者之路 北斗の拳 北斗神拳传承者の道	Spike	ACT	4800日元
数码暴龙冠军赛 デジモンチャピオンシップ	NBGI	SLG	4800日元
火影忍者 疾风传 大乱战！影分身绘卷 NARUTO ナルト 疾风传 大乱战！影分身绘卷	Takara Tomy	ACT	4800日元
心跳回忆 女生版 第二季 ときめきメモリアル ガールズサイド セカンド シーズン	Konami	AVG	4980日元
少女恋爱革命DS 乙女的恋革命 ラブレボDS	Interchannel	AVG	4800日元
全脑系列Vol.2 印度式计算全脑锻炼 全脑シリーズVol.2 インド式计算全脑ドリル	ASK	ETC	3800日元
成功男士迷人生活 白天讲座篇 デキる男のモテライフ 昼のモテ讲座编	Takara Tomy	ETC	3800日元
成功男士迷人生活 夜晚讲座篇 デキる男のモテライフ 夜のモテ讲座编	Takara Tomy	ETC	3800日元

2008年2月21日			
超热血高校国夫君 躲避球部 超热血高校くにおくん ドッジボール部	Arc System Works	SPG	3800日元
上帝也疯狂DS ポピュラスDS	EA Games	SLG	4800日元
牧场物语 灿烂阳光与同伴们 牧场物语 キラキラ太阳となかまたち	MMV	SLG	4800日元
世界树迷宫II 诸王的圣杯 世界树の迷宫II 诸王の圣杯	Atlus	RPG	4980日元
戏剧迷宫 樱大战 缘因有你 ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため	SEGA	AVG	4800日元
太空侵略者 极限 スペースインベーダー エクストリーム	Taito	STG	4800日元
刑事J.B.哈罗德的事件簿 杀人俱乐部 刑事J.B.ハロルドの事件簿 杀人俱乐部	fonfun	AVG	3800日元
2008年2月28日			
伊苏DS イースDS	Interchannel	A・RPG	4800日元
伊苏II DS イースII DS	Interchannel	A・RPG	4800日元
赤川次郎悬疑作品 夜想曲 书本招来的杀人事件 赤川次郎ミステリー 夜想曲 本に招かれた杀人	MMV	AVG	3800日元
AWAY 混乱的迷宫 AWAY シャッフルダンジョン	AQ Intertactive	RPG	4800日元
结界师 黑芒楼袭来 结界师 黑芒楼袭来	NBGI	ACT	4800日元
超剧场版Keroro军曹3 天空大冒险 超剧场版ケロロ军曹3 天空大冒险であります!	NBGI	ACT	4800日元
带着DS去旅行 京都 DSもって旅にでよ 京都	JTB西日本	ETC	3800日元

PlayStation Portable

2008年1月24日			
世界足球 胜利十一人 无所不在 进化版2008 ワールドサッカーウイニングイレブン ユビキタスエヴォリューション	Konami	SPG	4980日元
尤哥朵拉同盟 ユグドラ・ユニオン	Sting	S・RPG	4800日元
2008年1月29日			
强力追击 终极正义 Pursuit Force: Extreme Justice	SCEA	ACT	39.99美元
2008年1月31日			
大战略VII 超越 大战略VII エクシード	SystemSoft Alpha	SLG	4800日元
世嘉拉力 进化2008 SEGA RALLY REVO2008	SEGA	RAC	4800日元
太平洋之岚 战舰大和拂晓出击 太平洋の岚 战舰大和、晓に出击す	SystemSoft Alpha	SLG	4800日元
2008年2月7日			
代码之魂 受继承的伊迪亚 Coded Soul 受け继がれしイデア	SCEJ	RPG	4980日元
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁 机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの胁威	NBGI	SLG	5800日元
2008年2月12日			
反重力赛车 脉冲 Wipeout Pulse	SCEA	RAC	39.99美元
2008年2月14日			
荣誉勋章 英雄2 メダル オブ オナー ヒーローズ2	EA Games	FPS	4800日元
2008年2月18日			
极品飞车 职业街头赛 Need for Speed ProStreet	EA Games	RAC	39.99美元
2008年2月21日			
太空侵略者 极限 スペースインベーダー エクストリーム	Taito	STG	4800日元
无双大蛇 无双オロチ	Koei	ACT	5280日元

近期掌机资源下载列表

下载页地址：http://www.levelup.cn/zjw

游戏更新区

2008 年 1 月 9 日～2008 年 1 月 21 日

NDS 近期只有《马里奥与索尼克 北京奥运会》和《来自深渊》两款素质较好的作品推出。对于需要坐长途火车回家的朋友来说，这几款轻松简短的NDS小游戏以消磨时间是一个不错的选择。

NDS ROM

编号	版本	名称	容量	编号	版本	名称	容量
1916	日	普通食材的美味大宴席	256Mb	1938	日	脑内美容 IQ 补给DS	1024Mb
1917	日	人生游戏Q 平成大事记	128Mb	1939	日	蝙蝠 莫莉莉的不高兴计划	512Mb
1918	日	人生游戏Q 昭和大事记	128Mb	1940	美	头脑风暴	256Mb
1919	日	极致体验 美食通DS	1024Mb	1941	意	迪斯尼朋友	512Mb
1920	日	简单系列 Vol.26 谜题 30000 问	128Mb	1942	韩	英语苦手之大人的DS训练	1024Mb
1921	日	Super Lite 2500 麻将	64Mb	1943	日	旋转甜圈点心食谱	256Mb
1922	日	Super Lite 2500 激辛数独 2500 问	64Mb	1944	日	凯蒂猫的生活手册	128Mb
1923	美	蠢才秀	1024Mb	1945	日	快乐幼儿园 与词汇一起玩	256Mb
1924	美	虚拟系列 烹饪大师	256Mb	1946	日	马里奥与索尼克 北京奥运会	1024Mb
1925	美	黄金罗盘	512Mb	1947	日	世界将棋	512Mb
1926	美	聪明孩子的游戏俱乐部	256Mb	1948	日	简单系列 Vol.29 插图解谜＆数字解谜 2	128Mb
1927	德	汽车总动员 全国大赛	256Mb	1949	日	简单系列 Vol. 30 桌面游戏	256Mb
1928	德	海绵宝宝 玩具机器人来袭	256Mb	1950	日	得点力学习DS	256Mb
1929	欧	数独魔方	64Mb	1951	韩	KERORO 军曹 找碴大作战	512Mb
1930	美	詹姆斯邦德 代号 Robocod	64Mb	1952	韩	海绵宝宝 亚特兰蒂斯	256Mb
1931	欧	真实冒险 野生马匹	256Mb	1953	韩	模拟人生 2 生存游戏	512Mb
1932	欧	战锤 40000 小队指令	256Mb	1954	韩	EA 游乐场	512Mb
1933	日	DS 阴山英男 百格计算预习	64Mb	1955	韩	艺术人生	256Mb
1934	日	SUNRISE 动画集锦 我的常识你的非常识 Vol.1	2048Mb	1956	欧	几何战争 银河	512Mb
1935	日	Super Lite 2500 深红密室	64Mb	1957	日	来自深渊	256Mb
1936	日	ESSE 认真家计簿DS	512Mb	1958	美	迈阿密之夜 单身贵族	256Mb
1937	日	海绵宝宝 玩具机器人来袭	256Mb				

近期PSP一个大作都没有出，故放出的大部分都是Levelup网站对以前PSP游戏进行补完的内容。一年的游戏积压下来，大家春节也都有得玩了吧。

PSP ISO

名称	版本	容量大小	名称	版本	容量大小
骑士歪传	欧	190MB	小死神	欧	415MB
世界越野锦标赛	日	1580MB	小死神 2 邪恶的根源	欧	415MB
世界职业扑克 冠军赛 2	美	329MB	新纪幻想 SS II	日	929MB
随身胜地	日	603MB	卢克索 金字塔祖玛	美	15MB
随意拍	日	76MB	新旧洛克人	中	275MB
天堂的意志	日	461MB	新世纪福音战士 2 被制造的世界	日	787MB
天外魔境 第四默示录	日	1230MB	新天魔界 混沌时代 IV	欧	855MB
头文字D	日	1110MB	伊迪丝回忆录 新天魔界 混沌时代 V	美	614MB
托尼滑板 地下竞赛 2	美	1170MB	炸弹人	美	105MB
脱狱潜龙	美	184MB	信长的野望 天翔记	日	389MB
瓦尔哈拉骑士	欧	653MB	星际迷航 战术攻击	欧	243MB
我的暑假 携带版 昆虫博士与天边山的秘密	日	379MB	星球大战前线 变节者中队	美	275MB
我的迷宫	日	138MB	零式舰上战斗记 贰	日	277MB
嘻哈明星大乱斗 纽约之战	美	1470MB	奥特曼 格斗进化 0	日	247MB

中文游戏区

《太鼓达人DS》是NDS上一款不错的音乐游戏，本辑《掌机王SP》也放出了其2代的相关消息，趁着汉化，没有玩过的朋友可以去尝试一下。另外TGBUS汉化组近日放出了《最终幻想IV》的汉化预览版，不过汉化程度还不是很高，这里就暂不提供下载了。

机种	名称	汉化组	机种	名称	汉化组
NDS	叛逆的鲁鲁修	DN汉化组	NDS	爱猫生活(预览版)	自由汉化组
NDS	太鼓达人DS	漫游汉化组			

软件更新区

进入新的一年，掌机软件界依旧比较平静。最大的消息大概就属PSP玩家千呼万唤才出来的3.80 M33固件了。国人制作的PSP用线控插件实现了用插件控制PSP的功能，十分新鲜。NDS方面，电脑用的iDeaS模拟器推出新版本，但进步不大。另外，ROM管理软件Swift.ROM也有新版推出。

PSP软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
UAE4ALL	Amiga模拟器	R1	PSP线控插件	多功能的线控插件	/
PReSS	RSS阅读器	V0.2	Icon KillerZ	马里奥3D FPS游戏	Vtest
PSPTube	FLV视频播放器	V2008114	PSPKVM	JAVA模拟器	V0.0.8

NDS软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
iDeaS	电脑端NDS模拟器	V1.0.2.1	DSreadmore	英文阅读软件	VAlpha
Swift.ROM	电脑端ROM管理软件	V8.01.13	SvSIP	网络电话软件	V20071126

影音更新区

近期影音更新以1月日本动画新番为主，《你是主人我是仆》、《真实之泪》等较受网友欢迎的人气作品都会实时进行连载。如果你想看的动画在下载列表中找不到的话，也可以去levelup的动漫区查找一下相关信息。

影音更新列表

名称	影片格式	名称	影片格式
投名状	480MP4	南家三姐妹第二季（1~2）	480MP4
你是主人我是仆（1~2）	480MP4	俗 再见！绝望老师（1~2）	480MP4
铁三角	480MP4	魔龙战争	720MP4
机动战士高达0083剧场版 吉恩的残光	720MP4	魔力女管家（1~12）	480MP4
凤凰	480MP4	星球大战前传 魅影危机	720MP4
非法制裁	480MP4	超级杯奶爸	480MP4
机动战士高达 默示录0079	480MP4	华丽的假期	480MP4
真实之泪（1~2）	480MP4	越狱第三季（9）	480MP4







本下载列表包含2007年1月9日~2008年1月21日所有资源更新内容，请到《掌机王SP》下载更新页进行下载。红色所标记的为推荐下载资源。

精彩内容导视



游戏展望台

本辑的游戏展望台为您带来的是《机动战士高达00》的预告片，让我们在影像中去目睹4位高达驾驶员的战斗英姿，并通过激烈的对战动画去领略掌上高达战争所拥有的魅力吧！



新作特搜队

本辑为您介绍的两款游戏均来自NDS，他们分别是《来自深渊》和《猩红密室》。前者的类型是A·RPG，玩家要扮演一名勇者，为了封印扰乱这个世界和平的大魔王而展开冒险。后者则是一款密室逃脱游戏，极度考验玩家的洞察能力。让我们以最速的影像报道带您去感受这些新作的魅力！

火热试玩区

本月，NDS上的2008北京奥运应景之作《马里奥与索尼克北京奥运会》终于发售。本辑的火热试玩区为您收录了这款拥有梦幻明星阵容游戏的试玩影像。

宇轩：北京2008奥运会加上《马里奥》与《索尼克》两个系列的全明星阵容，就是这款号称梦幻的游戏《马里奥与索尼克北京奥运会》。游戏由十余个体育小游戏组成，玩家可以在马里奥与索尼克两大阵营的角色中任选一人参加竞技。此外，您还可以在游戏中了解到一些有关奥运的知识。在苦苦等待奥运会到来的玩家先用这部作品提前感受一下奥运气息吧！



2007年度 TV GAME 大赏·掌机篇（下）

——年度十佳掌机角色评选&年度之最评选



上一辑的《口袋光环》中我们揭晓十款媒体评选年度最佳掌机游戏，这一次让我们继续2007年度的十佳掌机角色和年度之最游戏奖项。跟随这些熟悉的游戏影像回想起2007年里游戏的点点滴滴，并对2008年掌机平台上即将展开的新一轮大战充满无限憧憬吧。

ISBN 7-88527-214-2

9 787885 272142 >